

COMPATÍVEIS PROFISSIONAIS

o computador, mas no caso do Jasmin há mais um programa incluído no preço: o célebre TURBO-PASCAL, da Borland, que só por si vale duas dezenas de contos. O Jasmin dispõe do MS-DOS 3.21 e do GWBASIC, mas aceita todas as outras versões do BASIC. Quanto ao GEM, a sua utilização é muito facilitada pelo «rato», com três teclas, movimentos de curta amplitude e alta precisão. Ao contrário da

maioria dos «ratos» com que temos trabalhado, a sua acção é praticamente infalível.

A compatibilidade do Jasmin permite a montagem de placas Hercules e EGA. Uma placa aceleradora TRAN Speeder-286, com o microprocessador 80286, pode também ser montada, aumentando muito significativamente a rapidez do funcionamento. Para se fazer uma ideia da aceleração obtida com a placa Spe-

eder, basta dizer que, enquanto a ordenação de 770 000 colunas de dados no dBASE III demora num XT vulgar mais de meia hora, com ela demora somente 5 minutos — e importa notar que a placa pode funcionar em conjunto com o processador matemático 80287, e logo com uma rapidez ainda maior.

Recentemente, começou a ser comercializado em Portugal o JASMIN TURBO AT32, um PC

AT que se distingue pela possibilidade de comutação entre duas velocidades: 6 e ... 12 Mhz, no teclado. O que não se pode dizer que seja vulgar.

O AT 32 dispõe (naturalmente) de um microprocessador Intel 80286, um leitor de disquetes de 360 Kb e outro de 1,2 Mb, um disco rígido de 30 Mb, uma placa de gráficos de alta resolução compatível Hercules, duas portas

paralelo, uma porta série, e uma memória RAM extensível a 1,2 Mb. É fornecido com o MS-DOS 3.3, a última versão do GWBASIC, e o SuperCalc 3.

Dois outros novos computadores TRAN são o Jasmin Super Speed 30, um PC-XT equipado de origem com a placa Speeder e um disco rígido de 30 Mb, e o Campus um modelo de «entrada», destinado principalmente

aos estudantes. É um PC-XT com um só leitor de disquete e a memória extensível a 640 Kb.

A TRAN — que reserva para a investigação 15% das suas receitas, ou seja mais do que é normal nas próprias empresas japonesas — produz também uma fonte de alimentação de emergência Tranelec 300 e a rede TOP NET que permite gerir até 64 PC-XT ou AT.

COMO USAR O ATARI ST

A Europa-América acaba de publicar na sua colecção «Informática» a obra «Como Usar o Atari ST», de Jeremy Vine. Sabendo-se das múltiplas qualidades dos Atari ST e das diferenças que existem entre eles e os computadores clássicos, poderá dizer-se que a publicação surge no momento próprio. Mas não é bem assim. O livro foi publicado na Grã-Bretanha em 1985 e entretanto muita coisa mudou. Por essa época estavam a aparecer os primeiros Atari 520 ST, com o sistema operativo TOS em disquete, porque ainda estava em desenvolvimento.

Esperava-se então que os programas de aplicações produzidos pela Digital Research para o «GEM» fossem adaptados aos ST. Mas a Digital Research não o conseguiu e a Atari acabou por recorrer a outras casas de «software» que produziram aplicações equivalentes mas bem melhores, desde o «Neochrome» ao «Easy Draw» e ao «First Word». Após isso, a Atari incluiu o TOS na Rom e os ST sofreram mil e uma mutações — do ST passou-se aos STF e aos STFM, dos 520 passou-se aos 1040 e aos Mega.

Esse é o problema que «Como Usar o Atari ST» enfrenta. A obra refere-se, naturalmente, aos ST de 1985, os tais que tinham o TOS em disquete e que se esperava viessem a usar os programas da Digital Research. Das referências ao «GEM DRAW» e ao «GEM WRITE», que não tiveram aplicação, e algumas particularidades do «hardware» que nada têm a ver com as máquinas que se difundiram

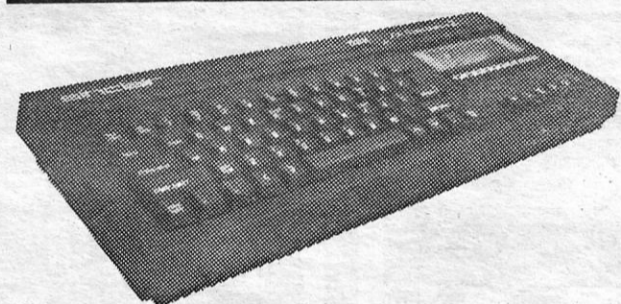
posteriormente. Ao que acresce o facto de o autor exprimir por vezes opiniões discutíveis — como a de ser preciso tempo para aprender a posição de cada tecla, quando bem se sabe que isso acontece com todos os tipos de computadores.

Por tudo isso, e porque os Atari ST são hoje vendidos com um excelente manual em espanhol, que bem depressa irá ser publicado na nossa língua, ficam-nos dúvidas sobre a utilidade da obra de Jeremy Vine. Acrescenta-se que a tradução, sem ser má, tem pormenores de um preciosismo que não ajuda o iniciado — designar por «portos de pernos» os conectores (ou fichas) das interfaces é, para dizer o menos, intrigante. Mas não se pense que o livro é inteiramente desprovido de interesse: os dados que inclui sobre a arquitectura interna dos ST, se não estiverem desactualizados, serão muito úteis aos estudiosos. E talvez aos programadores, mas é de esperar que para eles não sejam novidade.

GUIA TV/«A CAPITAL» — XXV

SPECTRUM 48K +2 +3

CAMPANHA DE TROCAS

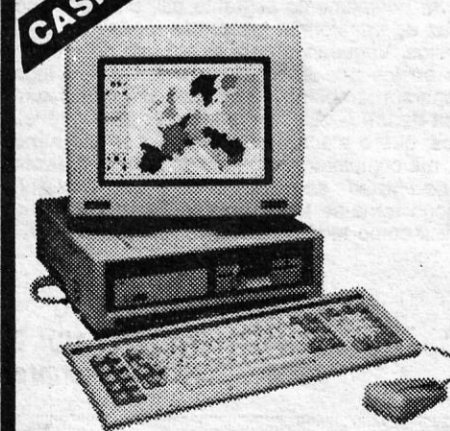


AO ORGANIZAR ESTA CAMPANHA DE TROCAS A MELO INFORMÁTICA QUIS RESPONDER A UM GRANDE DESEJO SEU: O DE ESTAR SEMPRE ACTUALIZADO. APROVEITE ESTE NATAL PARA ADQUIRIR A MÁQUINA QUE MAIS DESEJA.

- CAMPANHA DE TROCAS
- VENDAS A PRESTAÇÕES
- REPARAÇÕES 24 HORAS
- PRESTAÇÃO SUBSÍDIO VERÃO 88
- CONJUNTOS SPECTRUM +2 E +3 A PREÇOS ESPECIAIS
- TC 2048 + MONITOR + GRAVADOR A PREÇOS ESPECIAIS
- DESCONTOS ESPECIAIS NATAL, CARTÃO MELO E CARTÃO JOVEM
- SOFTWARE SPECTRUM 48K/+2/+3/ /TC 2048/TC 2068
- SOFTWARE AMSTRAD CPC 464-664-6128/ /PCW 8256-8512/PC 1512-1640
- SOFTWARE ATARI 800 XL/130 XE/1040 ST
- ATARI 1040 ST - PREÇOS ESPECIAIS
- CONJUNTOS ATAR: 800 XL + FLOPPY
- CAMPANHA RETOMA FLOPPY POR GRAVADOR ATARI
- APARELHAGENS AMSTRAD SOM E VIDEO

AMSTRAD PC 1512 PC1640

CASH AND CARRY
A evolução de uma empresa é sempre um sinal de vitalidade. Demonstrando isso, a MeloInformática aderiu a um sistema que começa a ser prática corrente: o CASH AND CARRY. Aproveite agora a oportunidade de adquirir o seu desejado AMSTRAD PC, na MeloInformática, é claro.



PERGUNTE AOS NOSSOS CLIENTES EM QUEM CONFIAR.

	REPRESENTANTE C-20%	CASH & CARRY IMPORTADO
AMSTRAD PC1512 1D MONO	109 900\$00	97 500\$00
AMSTRAD PC1512 1D POLI	139 900\$00	122 500\$00
AMSTRAD PC1512 2D MONO	134 900\$00	120 000\$00
AMSTRAD PC1512 2D POLI	164 900\$00	145 000\$00
AMSTRAD PC1512 20HD MONO	209 900\$00	180 000\$00
AMSTRAD PC1512 20HD POLI	239 900\$00	215 000\$00
AMSTRAD PC1640 2D MONO HÉRCULES	164 900\$00	155 000\$00
AMSTRAD PC1640 2D COR EGA	244 900\$00	225 000\$00
AMSTRAD PC1640 20HD MONO HÉRCULES	237 900\$00	230 000\$00
AMSTRAD PC1640 20HD COR EGA	316 900\$00	300 000\$00
MINISCRIBE HARD-CARD 30MB	80 000\$00	
DISKETTES CUMANA 96 TPI	151\$00	

CURSO DE FORMAÇÃO AMSTRAD PC — DIAS 14, 16 e 18/12/87. INSCREVA-SE. PREÇOS SEM IVA — 16%.

CONDIÇÕES PTR: Máquina representante, cursos de formação e outras ofertas incluídas, apoio assegurado, colocação máquina 20MB, zona Lisboa, atendimento personalizado.

CURSO DE FORMAÇÃO AMSTRAD PC — DIAS 23-25-27, 11/1987. INSCREVA-SE. PREÇOS SEM IVA — 16%.

MELO INFORMÁTICA

JOSÉ DE MELO & SILVA, LDA.
ESCRITÓRIO: Rua Bernardim Ribeiro, 15 — 1100 LISBOA
SALA DE EXPOSIÇÕES: Rua Gonçalves Crespo, 18-C — 1100 LISBOA
LOJA ZODIACO: Rua Conde Redondo, 5-Loja C — 1100 LISBOA
Telefones: 54 99 04 - 52 56 69

PROMOÇÃO
— 20%

ENVIAMOS À COBRANÇA PARA A PROVÍNCIA

MELO INFORMÁTICA

JOSÉ DE MELO & SILVA, LDA.
ESCRITÓRIO: Rua Bernardim Ribeiro, 15 — 1100 LISBOA
SALA DE EXPOSIÇÕES: Rua Gonçalves Crespo, 18-C — 1100 LISBOA
LOJA ZODIACO: Rua Conde Redondo, 5-Loja C — 1100 LISBOA
Telefones: 54 99 04 - 52 56 69

Peça lista de software e preços.

DESCONTOS ESPECIAIS

MICO MASTER INFORMÁTICA

C. COMERCIAL OLAIAS LOJA 103-LISBOA-TEL. 895593
C. COMERCIAL OCEANO LOJA 53-ODIVELAS-TEL. 9827492
REVENDA - N/ LOJA NO CENTRO COMERCIAL OLAIAS

PASSAPORTE PARA O FUTURO

COMMODORE C64
COMMODORE C128
AMIGA 500
DRIVES
PERIFÉRICOS
SOFTWARE
DIVERSAS OFERTAS NA COMPRA DE QUALQUER EQUIPAMENTO

SINCLAIR/AMSTRAD
SINCLAIR 128K +2 E +3
OFERTAS ESPECIAIS NA COMPRA DOS EQUIPAMENTOS
TIMEX TC 2048 / TC 2068
CAMPANHAS DIVERSAS COM MONITORES OU GRAVADORES
OFERTA DE 32 JOGOS
PARA O SEU ESCRITÓRIO

THOMSON 109+
215.000\$00

UNIDADE CENTRAL DE 512K, MONITOR DE ALTA RESOLUÇÃO POLICROMÁTICO, LEITOR DE DISQUETES 3,5"/720K, IMPRESSORA A4, MODEM INCORPORADO E 4 PROGRAMAS
(IVA NÃO INCLUIDO A TAXA DE 16%)

VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

MANUAL DO PERFEITO FM

TÍTULO: «How to be a complete basyard»

Ora aqui está um jogo pouco «recomendável», uma espécie de «Manual do Mau Comportamento», a fazer de *Jack the Nipper* quase um hino à inocência! A ideia é ver até que ponto o jogador é capaz de ser um «completo filho da mãe» (desculpem a expressão, mas é assim mesmo...) e ganhar tantos mais pontos quantas as patifarias que cometer.

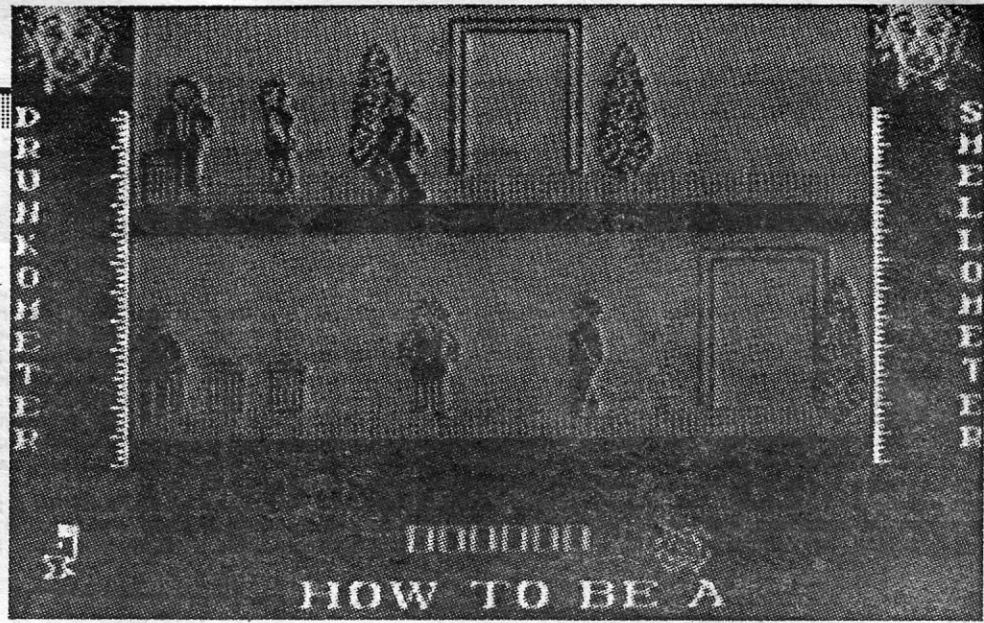
O cenário é uma festa, em que o nosso «safardanas» entra sem ser convidado, com a ideia fixa de se embriagar e chatear os convidados o máximo que puder. A área de jogo está dividida em dois *screens* sobrepostos, dando visões diferentes da sala em que se encontra o «safardanas», e qualquer um pode ser «rodado», de forma a dar a panorâmica completa.

A personagem que controlamos não se preo-

cupa com portas fechadas, sejam de salas ou de armários ou outros móveis, e aí encontrará (quase) sempre objectos, com os quais poderá fazer o pior possível aos outros convidados (pode carregar dois objectos de cada vez). Como a pessoa indesejável que é, ele vai enchendo de gases, à medida que bebe (convém beber bastante, mas, cuidado, há alguns limites), e «liberta-os» junto das outras pessoas (o *fartometer* indica os gases que lhe encham os intestinos e o *smellometer*, o respectivo cheiro...).

Por outro lado, o *drunkometer* indica até que ponto as bebidas estão a intoxicá-lo e o *weeometer* mostra como a bexiga se vai enchendo, em virtude da ingestão de cerveja, pelo que uma visita à «casinha» se impõe, de vez em quando. Todavia, se o wc estiver ocupado, qualquer canto serve.

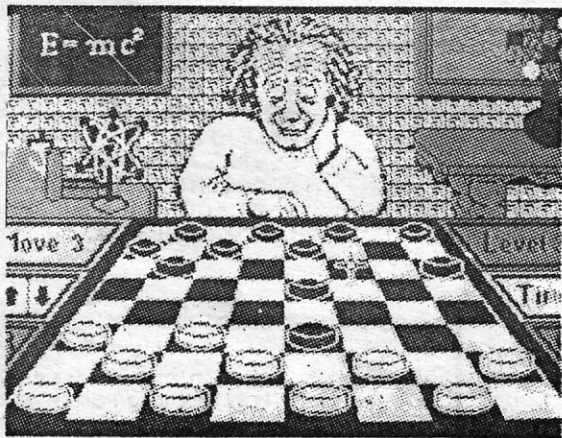
O «safardanas» anda sempre à procura de estragar a festa aos outros e uma das formas é



aproximar-se deles e bloqueá-los contra uma parede ou um móvel, e as suas reacções poderão dar «chaves» para os chatear ainda mais. O objetivo final é fazer que todos os convidados fujam da festa e, à medida que vai sendo cumprido, acendem-se as letras da frase que dá o título ao jogo. Quando todas estiverem iluminadas, a festa foi um insucesso total e você ganhou, muito justamente, o título de «perfeito...». Os gráficos são muito razoáveis e a ideia

tem alguma piada, embora da «pesada». O jogo pode ser divertido, mas não serve como exemplo.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE (1-10): 8
CONSELHO: Ver antes de comprar



EINSTEIN É BOM PARCEIRO

TÍTULO: «Draughts Genius»
MÁQUINA: Spectrum

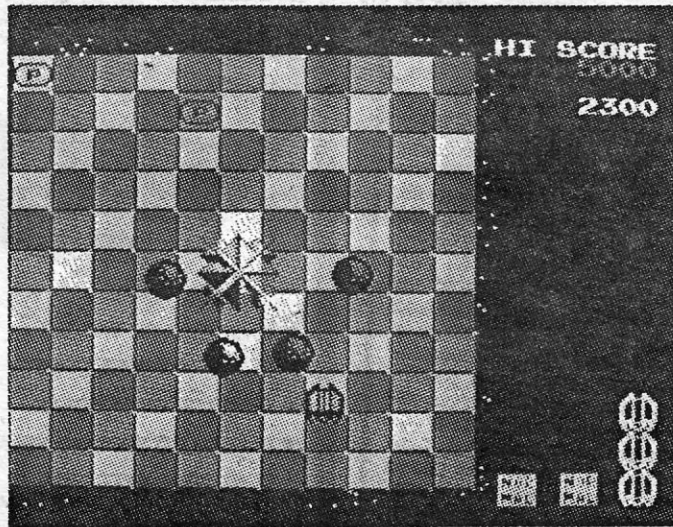
Pode não ser, actualmente, um dos mais populares passatempos e deve ter perdido bastante com o encerramento de muitos cafés, onde os clientes passavam horas bem preenchidas diante de um tabuleiro, mas o jogo de damas tem ainda numerosos adeptos e, às vezes, o problema maior é encontrar parceiro.

A partir de agora, esse problema está resolvido e o «parceiro» é, nem mais, nem menos, *Einstein*, que não sabemos se jogava damas, de facto, mas aparece aqui a defrontar-nos. O programa tem oito níveis e Einstein tem uma maneira muito própria de mostrar a sua satisfação ou desagrado pela forma como nos comportamos diante do tabuleiro.

Jogar é simples e depende, claro, da proficiência de cada um, do seu conhecimento das regras e dos «triques», que fazem ou desfazem vitórias. Para movimentar uma pedra, coloca-se o cursor sobre ela, prime-se SPACE e, depois, posiciona-se o cursor na casa para onde queremos deslocá-la. Para fazer um movimento múltiplo (como «comer» mais que uma pedra), SPACE prime-se duas vezes, depois de mover o cursor para a casa pretendida.

Os apreciadores de damas têm aqui um bom simulador, que nada fica a dever a programas idênticos de xadrez. Com muito boa apresentação, *Draughts Genius* é boa compra.

GÉNERO: Simulador
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE: Oito níveis
CONSELHO: A comprar por apreciadores deste jogo



SALTOS NA GRELHA SÃO PERIGOSOS

TÍTULO: «Motos»
MÁQUINA: Spectrum

Motos não parece muito difícil, a princípio, embora convenhamos, seja um pouco complicado de «agarrar», mas, quando os caminhos se bloqueiam e as dificuldades começam, então, é tempo de começar a pensar furiosamente, mover bem os dedos no teclado e esperar que tudo corra bem.

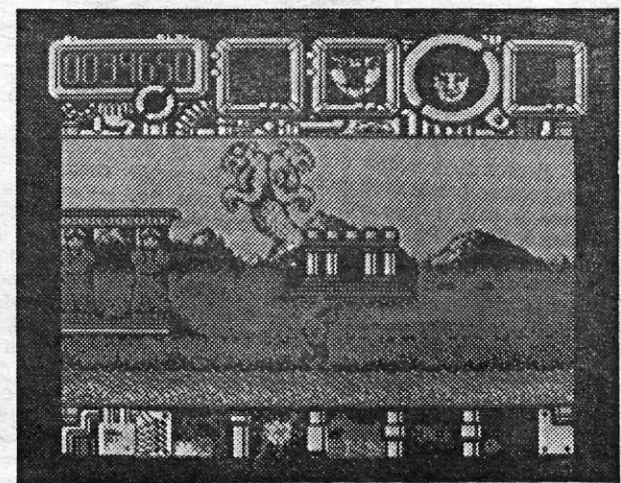
História não há, ou antes, é reduzida à expressão mais simples, para que ninguém se preocupe muito com isso, e é a seguinte: comandamos uma nave espacial, que regressa calmamente à base, quando começa a ser atacada por naves inimigas. Simplesmente, o método de ataque e defesa não é aquele a que estamos habituados neste género de jogos, em que o *bang-bang* é que resolve tudo.

Aqui, a nave movimenta-se numa série de grelhas e os inimigos, também, e a ideia é evitar ser empurrado para fora e, pelo contrário, reservar esse destino aos atacantes. A nossa nave movimenta-se muito bem e há que aproveitar essa capacidade para empurrar os inimigos para fora da grelha, mas temos de ter cuidado em não cairmos nós (os movimentos junto aos limites da grelha são sempre os mais perigosos!).

Em cada grelha há coisas que podem recolher-se, como bónus de pontos e/ou capacidades extra: mais força e poder de salto. Estas, no entanto, só podem ser usadas numa grelha diferente daquelas em que as recolhemos. Usando o salto, por exemplo, podemos mudar de grelha, mas há que ter cuidado com isso, dizem as instruções, porque, ao «aterramos» na outra grelha, enfraquecemos a sua delicada estrutura e, «pisando» muito esse quadrado, corremos o risco de nos perdermos no espaço.

O jogo tem piada, atrai muito a atenção e, além do mais, está muito bem feito, com gráficos de boa definição. Diverte e não cansa.

GÉNERO: Acção/estratégia
GRÁFICOS (1-10): 7
DIFICULDADE (1-10): Inicial 3
CONSELHO: A não perder



EVITE A HISTERIA DERROTE OS MONSTROS

TÍTULO: «Hysteria»
MÁQUINA: Spectrum

Hysteria vale bem mais que uma «volta», quer pela qualidade dos gráficos, quer pela história e seu desenvolvimento.

Acontece que, bem escondida no espaço-tempo, uma qualquer entidade está a tratar de alterar o nosso futuro, através de cuidadosas manipulações e mudanças no passado. O perigo é grande e, para o resolver, chamaram o único sobrevivente de um corpo de elite, a quem é dada a informação que a misteriosa e poderosa entidade está a ser «chamada» por uma seita de fanáticos, aquartelada numa pequena aldeia isolada.

O nosso herói chega à aldeia para combater a seita, mas descobre que os habitantes não gostam muito das guerras que aí se desenrolam e são bastante hostis à sua presença. Evitá-los, portanto, já é problema suficiente, mas o pior é o combate aos monstros da seita.

Claro que o herói não vai desarmado e, entre o seu arsenal, dispõe de um equipamento bastante útil, um conversor de energia, capaz de transformar em armas mortais os mais inofensivos objectos. Vagueando pela aldeia, ele deverá disparar contra os bustos que encontra (e evitar o seu fogo, quando eles disparam também), e por cada um que destrói recebe uma peça de um *puzzle*. Ao reunir seis peças, revela um dos monstros, que o ataca. Destruindo-o, por seu turno, poderá avançar, até completar a missão nos restantes níveis.

Os gráficos de *Hysteria* são muito bons e com excelente animação e o jogo torna-se de compreensão relativamente fácil, embora difícil como tudo no desenvolvimento. De qualquer forma boa sorte.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 9
DIFICULDADE (1-10): 9
CONSELHO: A comprar

XXVI — GUIA TV/«A CAPITAL»

COMPUTADORES

TC 2048 + MONITOR C/ SOM

PREÇOS ESPECIAIS PARA REVENDA

IMPRESSORAS • PERIFÉRICOS • CONSUMÍVEIS

AV. D. CARLOS I, LOTE 4-B — DAMAIA — TEL. 97 16 02 — 2700 AMADORA

INTEIS
COMPUTADORES
ELECTRODOMESTICOS



AFTERSHOCK

MAPA POR JOÃO CRUZ

1987
OUTUBRO

B.I. DO AVENTUREIRO

nome: JOÃO PAULO NETO DA CRUZ

MORADA: PRAÇA 5 DE OUTUBRO, EDIFÍCIO NEPTUNO PORT/ADMINISTRAÇÃO 4490 PÓVOA DE VARZIM

HEY, AVENTUREIROS:

PROCURO AVENTURAS GRÁFICAS PORTUGUEAS FEITAS PELO GAC (GRAPHIC ADVENTURE CREATOR) OU POR QUALQUER OUTRO MEIO... ESCREVAM-ME PARA A MORADA ACIMA INDICADA.

Espaço de aventura

Os aventureiros, afinal, estavam apenas «enclausurados» nalguma masmorra ou perdidos num labirinto e alguns começam de novo a aparecer, são e salvos e prontos para outra. Lembram-se da pequena aventura incluída na cassete do GAC e que serve de apresentação das possibilidades deste utilitário? Chama-se *Ransom* e, de facto, resolve-se em poucos minutos, mas João Manuel Baeta Barata, de Lisboa, mesmo assim mandou a solução dos primeiros passos:

- GET LAMP
- E
- PUT ON LAMP
- S
- GET RAT
- N
- E
- E
- EXAM TREE
- GET KEY
- W
- W
- S
- UNLOCK DOOR
- EXAM BAR

A partir daqui, diz ele, é convosco! Só uma dica adicional da nossa parte: o rato dá mesmo jeito...

The Fourth Protocol
Há algum tempo que não apareciam dicas para *The Fourth Protocol* (1 parte) e alguns leitores têm-nas pedido. Aqui vão estas, também de João Manuel Baeta:

Pessoas a seguir: Abbs, Warburton, Banister, Allen, Johnston, Pasternak, Nilson, Faulkner, Genovese (dono da casa de pizzas), Bracton.

Acções a tomar: No caso de J. Abbs descobre-se que ela se encontra com um diplomata checo, STANISTAV, e nas opções que aparecem deve-se escolher «OTHER SUGGESTIONS» e depois escrever «TURN STANISTAV». No caso de WARBURTON, descobre-se que a mulher tem um amante, BANISTER; seguindo-o, um dos watchers pede para ligarmos para uma cabina (n.º 025 86141) e devemos dar-lhe as seguintes ordens: «Dig it up»; «inform special branch». No caso de PASTERNAK devemos escolher a 4.ª opção («APPROACH JOHNSTON») e quando JOHNSTON nos

telefona para marcar um encontro com PASTERNAK devemos ir, pois este nos dará uma palavra importante para a 2.ª parte (a palavra é «SVETOFOR»). Quando se descobrem as impressões digitais de Willis deve-se escolher a 2.ª opção («Prosecut under OS ACT»). Quanto a ALLEN, quando nos dão o n.º de telefone do carro (n.º 179 794433) devemos telefonar e depois dar as seguintes ordens: «search the plat»; «interrogate Landlord»; «Arrest Allen»; «Charge him for espionage». Depois devemos ir à Suécia: Em Estocolmo devemos pedir a *file* NILSON *diplomatic*, depois ir a UMEA, onde há outras *files* a consultar (*incident*, Nilson, *report*, etc.). Devemos ir também a Borgafjall, Storuman, ver um livro escolar antigo.

Por hoje, ficamos por aqui, que o espaço é pouco. Mas há ainda um mapa de *AfterShock*, desenhado por João Paulo Neto da Cruz (Praça 5 de Outubro, Edifício Neptuno Port/Administração — 4490 Póvoa de Varzim), que pede que lhe escrevam e mandem a solução.

Top «A Capital»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

- 1.º — 007 — THE LIVING DAYLIGHTS
- 2.º — INDIANA JONES
- 3.º — ATHENA
- 4.º — BASKETBALL
- 5.º — ARKANOID II
- 6.º — RENEGAD
- 7.º — SURVIVOR
- 8.º — GAME OVER
- 9.º — ENDURO RACER
- 10.º — EXOLON ZYNATT

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Triudus, JMC (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

GUIA TV/«A CAPITAL» — XXVII

a **Tamanna** sport

Tem a sua prenda de Natal com as melhores marcas desportivas

R. Francisco Sanches, n.º 182-B • Telefone 82 22 99 • LISBOA

VIDEOJOGOS Por DANIEL LIMA

Pokes & Dicas

ABUNDÂNCIA de dicas, esta semana, e com alguns mapas de interesse, também. Caregadores e pokes não faltam, claro, embora pessoalmente a nossa preferência vá para as dicas. E, já agora, respondendo a todos os leitores que têm escrito a perguntar como se metem pokes: ainda há pouco tempo se falou disso nesta secção e, conforme devem compreender, não vamos repetir o mesmo todas as semanas. Curioso, também, é o facto de alguns perguntarem como se metem os ditos cujos... e juntarem à carta pokes e carregadores, como se fossem da sua autoria... Então, amigos?

Movie

Movie tem, esta semana, dicas separadas. Assim, João Manuel Baeta Barata, de Lisboa, enviou o significado dos ícones que aparecem na parte inferior do «écran»:

1.º ícone — acesso a quatro «bolsos» para guardar objectos; 2.º e 3.º ícones — permitem apanhar e largar objectos; 4.º ícone — serve para disparar, mas é preciso ter munições; 5.º ícone — andar; 6.º ícone — falar com os outros; 7.º ícone — dar murros; 8.º ícone — arremessar objectos; 9.º ícone — pedir tempo para pensar; 10.º ícone — abortar o jogo.

Dicas completas mandou Rui Daniel Nunes Cruz, de Alhandra, que diz o seguinte:

Objectivo do jogo: apanhar uma fita magnética, que contém as provas para prender o chefe dos gangsters, «Bugs Male». A fita encontra-se precisamente na sala onde Jorge Mantas e Jorge Ramalho não conseguiram entrar e assinalaram com o ponto de interrogação.

Como conseguiu-lo?

- 1 — Apanhamos a pistola, o dinheiro (a porta que dá acesso ao dinheiro deverá abrir com a senha — open —), temos que apanhar também 2 bolsas e 1 garrafa (de whisky)
- 2 — Existem 2 mulheres. A Vanya é má, a Tanya é boa. Vocês devem descobrir qual é a Tanya. Em

Por RODRIGO CORDEIRO TOMAR

LEGENDA:

- = ROBÓIS GUARDIÕES
- = NAVE
- = ASTRONAUTA
- = BISON
- = CANHÃO
- = MOSTROS VERDES
- = MONTRO

geral, a Tanya nunca usa expressões do tipo (eliminate him). Outro método é empurrá-la na direcção da sala onde está a fita. Quando deixamos de empurrar, se ela se vira, é porque é a Vanya.

3 — Depois de verificar a identidade dela: Se for a Vanya, mata-a. Se for a Tanya, começa o mais difícil do jogo: cuidar da nossa vida e da vida de Tanya. Até chegar ao escritório de «Bugs», temos de cumprir as instruções de Tanya. Durante o caminho, ela pedirá pelo menos 1 bolsa e 2 vezes o whisky. Se chegarmos ao escritório, pedirá também o dinheiro. Estes pedidos são feitos sempre nas mesmas salas, negando-se a continuar se não os cumprimos.

4 — Para Tanya, é mortal tudo o que é mortal para nós. Devemos evitar entrar pelo mesmo canto da porta que a Tanya entrou. Suponhamos uma armadura movendo-se horizontalmente. Se a empurrarmos com um objecto, passa a mover-se verticalmente. Se, agora, saímos da sala, quando voltamos a entrar, encontramos a armadura a mover-se novamente na horizontal, mas no mesmo sítio em que se encontrava quando saímos. O mesmo vale para as bolas. Existem duas salas em que temos que fazer o indicado. Deixamos a Tanya antes de entrar nessas salas. Uma sala é estreita e há uma armadura movendo-se contra as paredes. Devemos largar um objecto e empurrá-lo contra a armadura, até que esta esteja para além da porta. Deixamos o objecto, para a Tanya poder passar. Na outra sala, há uma armadura e duas bolas. Aqui, o processo é mais complicado. Primeiro, devemos dizer a senha (Puzzle), para a armadura se mover horizontalmente. A seguir, devemos juntar as bolas. Com um objecto, empurramos a que está mais perto da porta, para se mover verticalmente. Quando as duas bolas estiverem muito juntas, saímos da sala e, quando voltamos a entrar, a armadura está parada e as duas bolas movem-se horizontalmente e muito juntas. Com a ajuda de um objecto, aprisionamos as bolas contra a parede esquerda. Em qualquer dos casos, regressamos à sala onde largámos a Tanya, que ela estará à nossa espera. Com os cães, é uma questão de sorte, pois não mudam de direcção. Para chegar à fita, a Tanya é que vai dizer a senha para a armadura sair do caminho. De posse da fita, devemos voltar ao princípio, já sem a ajuda de Tanya.

5 — Existe ainda uma outra armadura, tapando outra porta. A senha é Doctor.

Com estas dicas esclarecem-se também as dúvidas de Jorge Mantas e Jorge Ramalho sobre as partes assinaladas com «?» no mapa publicado a 23 de Outubro.

BUGS QUEST

TECLAS

- D - SEM - ON/OFF
- Q - TRAVAR
- W - ALCARAR
- K - SALTAR
- M - BAIXAR
- S - PAUSA - ON/OFF
- Q + ENTER - AUMENTAR SPEED
- W + ENTER - DIMINUIR SPEED

SOFTWARE PROJECTS

FASE 1: APENAS SALTA-SE OS BURACOS E AS PEDRAS

FASE 2: (NOS POSTES ABAIXAMO-NOS E NAS BARRAS SALTAMOS)

FASE 3: (SALTA-SE DO LUGAR X) SO QUANDO TODAS AS TARTARUGAS ESTIVEREM EM CIMA)

FASE 4: (DEVE-SE SALTAR TODAS AS PEDRAS INCLUINDO AS RELANÇAS)

FASE 5: (SALTA-SE TODAS AS PEDRAS E, QUANDO CHEGARMOS AO PONTO X AVARRAMOS-NOS AO PASSARO)

FASE 6: (APENAS DEVE SE SALTAR AS PEDRAS)

FASE 7: (NO PONTO X DEVE-SE AUMENTAR O SPEED)

FASE 8: (MANTER A META DO SCREEN)

FASE 9: (VER FASE 3)

FASE 10: (SALTA-SE TODOS OS PILOS E NOVITRO CASO ADA.XAMOM-NOS)

THE END

XXVIII — GUIA TV/«A CAPITAL»

AMSTRAD PC

com a segurança



a combinação eficiente

DEPARTAMENTO PROFISSIONAL:
Praça Olegário Mariano, 1, 2.º-Dto. • 1100 LISBOA
Telefones 833181/832398

LOJAS:
C. Com. Alvalade — C. Com. Amoreiras
C. Com. Terminal — C. Com. Fonte Nova (Benfica)



QUE CARA FEIA A TUA, PÁ!

JOÃO CRUZ APRESENTA

JOÃO CRUZ 1987

EXÉRCITO QUE SE DEDICA À BUSCA DE POKES E DICAS PARA A SUA CENTRAL, O JORNAL A CAPITAL.

TENTEM PARAR ESTES CASADORES...

DEATH WISH 3
COM A TECLA "M" PODE ACEDER A DOIS TIPOS DE MAPA. QUANDO ESTE É AMARELO, OS PONTINHOS A PISCAR SÃO OS CHEFES DAS QUADRILHAS. QUANDO É AZUL, INDICA ONDE SE LOCALIZAM AS ARMAS.

EXOLON
PARA VIDAS INFINITAS, ESCOLHAM A OPÇÃO PARA DEFINIR AS TECLAS. DEFINAM-AS E DEPOIS ESCRIVAM: "ZOBRA", E SERÃO IMBATÍVEIS.

ROAD RUNNER
QUANDO ESTIVEREM NO MENU DAS OPÇÕES, CARREGUEM NAS TECLAS "R T H B" AO MESMO TEMPO, PARA VIDAS INFINITAS; E "WVKLO" PARA VER A CENA FINAL.

GAME OVER
CÓDIGO DE ACESSO À 2ª PARTE: 18024

JOÃO CRUZ
PRAÇA 5 DE OUTUBRO
EDIFÍCIO NEPTUNO
PORT/ADMINISTRAÇÃO
4490 PÓVOA DE VAREM

BUBBLE BOBBLE
DEFINAM AS TECLAS PARA O PRIMEIRO JOGADOR. ESCOLHAM CURSOR PARA O SEGUNDO. SE SÓ FOR UM JOGADOR A JOGAR E QUANDO PERDER TODAS AS VIDAS E ANTES DE DIZER GAME OVER NO ECRAN CARREGUE NA TECLA 2; E APARECERÁ OUTRO BONECO, QUE O PODE CONTROLAR COM AS TECLAS DO CURSOR. REPITA QUANDO ESTE MORRER

INDIANA JONES
QUANDO ESTIVEREM NA MINA, MAIS PROPRIAMENTE DENTRO DOS VAGÕES NOS CARRIS, PRESSIONEM AS TECLAS DE SUBIR E DESPARAR, E NÃO TERAÓ PROBLEMAS EM PASSAR ESTA FASE.

TAI-PAN
PARA ARRANJAR DINHEIRO IR AO RESTAURANTE E QUANDO PERGUNTAREM SE QUEREM COMER, DIGAMQUE NÃO ATÉ RECEBEREM DINHEIRO, PARA DEPOIS IREM COMPRAR O BARCO AO BANCO

- 4) Apanhar o martelo na casa de banho, na retrete
- 5) Trocar o martelo pelo extintor na sala das luzes
- 6) Apagar o fogo na sala onde está a espada (por baixo do telhado)
- 7) Trocar o extintor pela chave quadrada, na sala que fica depois do fogo
- 8) Abrir a porta na sala onde está a livraria
- 9) Apanhar a pistola na sala do bilhar
- 10) Acender a luz n.º 3 na sala das luzes
- 11) Apanhar a chave triangular na sala do foguetão
- 12) Acender a luz n.º 1 na sala das luzes
- 13) Abrir a porta na sala do peso que cai com a chave triangular
- 14) Carregar a pistola na sala da bateria
- 15) Trocar a carta por chaves no telhado
- 16) Trocar chaves por capacete nas escadas
- 17) Deitar pistola num sítio perto da sala das luzes
- 18) Apanhar o balde na sala dos barris
- 19) Encher o balde de água na casa de banho das senhoras
- 20) Trocar o balde pelo bidão de fuel na sala dos caranguejos
- 21) Deixar o bidão de fuel perto da casa das luzes
- 22) Trocar livro por TICKET LIBRARY no quarto
- 23) Com o capacete e o livro apanhar tesoura na sala dos livros
- 24) Na sala do HELP pôr seta HELP em ON
- 25) Ir rapidamente à sala do balão, subir no balão e trocar tesoura por chaves
- 26) Trocar a chave pelo íman na cozinha
- 27) Trocar íman pelo bidão de fuel e apanhar a pistola
- 28) Acender luz n.º 1 e carregar bidão de fuel da sala do peso que cai
- 29) Acender a luz n.º 3 e subir no foguetão
- 30) Trocar pistola por cristal lunar
- 31) Voltar de foguetão e trocar cristal por íman
- 32) Carregar outra vez o bidão de fuel
- 33) Subir outra vez à lua, entrar na porta em frente e apanhar chave
- 34) Voltar e tocar no despertador no quarto do pai.

GUIA TV/"A CAPITAL" — XXIX

Trashman, Ghostbusters e Pyjamarama

João Manuel Baeta Barata mandou mais material e, por exemplo, dá estas dicas para:

— TRAVEL WITH TRASHMAN — Em Espanha, apanhar flores atiradas numa praça de toiros; nos EUA, recolher as moedas que os clientes atiram; em França, apanhar os objectos que os clientes atiram para o chão; na Alemanha, recolher copos vazios; e em Israel recolher os lenços deixados junto do Muro das Lamentações.

Quando a Ghostbusters, há dicas mais completas:

Teclas úteis: voltar ao «menu» inicial — SYMBOL SHIFT e ENTER; voltar à selecção de veículos — CAPS SHIFT e ENTER; sair do logotipo dos Ghostbusters — ENTER; pegar ou largar objectos que compra — Z.

Características dos carros: Carro 1 — leva 5 objectos — dá 75 mph; carro 2 — leva 9 objectos — dá 90 mph; carro 3 — leva 11 objectos — dá 110 mph; carro 4 — leva 7 objectos — dá 160 mph.

Durante o jogo, se quiser um relatório, tecla SPACE. Quando surgir o Marshmallow alert na base do «écran», tecla B.

Descrição e uso dos objectos: *Detector de energia PK* — avisa-o da aproximação de um fantasma, tornando cor-de-rosa um edifício, quando passa por ele; *Intensificador de imagem* — torna os fantasmas mais visíveis; *Marshmallow sensor* — avisa-o da aproximação eminente do homem de alteia, tornando branco um edifício que está perto dele; *Aspirador de fantasmas* — aspira os fantasmas itinerantes, quando você circula pelas ruas; *Armadilhas* — é o que você utiliza para capturar e guardar fantasmas. Sem elas, não pode ganhar dinheiro. Cada armadilha dá para um fantasma; *Isca (bait)* — atrai os fantasmas vadios, que periodicamente se juntam para formar o Marshmallow Man (Homem de Alteia). Sem isca, não os apanha; *Sistema laser portátil de acondicionamento* — guarda 10 fantasmas no seu veículo. Poupas tempo de viagem a ir buscar mais armadilhas ao quartel-general; *Mapa da cidade* — neste mapa, o templo de Zwul é ao centro e o QG dos caça-fantasmas é em baixo. Quando a luz de um edifício começa a piscar a vermelho indica a presença de um fantasma. Dirija o seu veículo para o edifício, deixando o menor rasto possível. No percurso, congele qualquer fantasma vadio, que se dirija para Zwul, tocando-lhe. Para apanhar fantasmas em edifícios directamente por cima da rua, prima «Z». Para os apanhar em edifícios abaixo da rua, prima «A» e, depois, «Z». Nas ruas, dirija o seu veículo para cima dos fantasmas vadios e, se os congelou, prima «Z» para os aspirar. Isto evita que eles cheguem a Zwul. A energia PK da cidade sobe 100 pontos por cada um que alcança Zwul. *Caçar fantasmas* — Quando chegar ao sítio do distúrbio, realize as seguintes operações: dirija o 1.º caça-fantasmas para o centro do edifício e prima o «Z» para depositar a armadilha; depois, desloque-o para o lado direito, volte-o para a armadilha e prima novamente «Z». Aparece, então, o 2.º caça-fantasmas; dirija-o para o lado direito, volte-o para a armadilha e prima «Z». Ambos os caça-fantasmas ligam, então, os seus ionizadores. Desloque o seu caça-fantasmas para dentro, para apanhar o fantasma entre fluxos, mas não atravesse os fluxos. Quando tiver o fantasma na armadilha, prima «Z».

Fim do jogo — O jogo termina de uma das 3 maneiras:

- 1) O guarda-portão e o chaveiro-mor unem forças e você não ganhou o dinheiro suficiente.
- 2) Uma vez que os dois uniram forças e que você dispõe de dinheiro suficiente, você não consegue introduzir dentro do templo dois dos seus três caça-fantasmas.
- 3) Você alcançou com êxito o templo de Zwul por dois caça-fantasmas.

Bem, e depois disto, é só caçá-los. Mas há ainda, e do mesmo leitor, as dicas para Pyjamarama. Ora vejiam:

- 1) Apanhar £ na sala dos frangos
- 2) Trocar £ pelo penny na sala HELP
- 3) Abrir a porta na sala onde estava o vaso

STRESS ★ FADIGA FÍSICA E MENTAL
COLESTEROL ★ ENVELHECIMENTO PRECOCE
LECIFORT
SUPLEMENTO DIETÉTICO
VENDA EXCLUSIVA EM FARMÁCIAS E CENTROS DIETÉTICOS

APROVADO PELA D. G. DE CUIDADOS DE SAÚDE PRIMÁRIOS DO MINISTÉRIO DA SAÚDE

LABORATORIOS SICLA LISBOA
INDÚSTRIA FARMACÉUTICA DESDE 1915

VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

Pokes & Dicas

(Continuação da pág. anterior)

Renegade e Wizball

Para Renegade e Wizball temos dicas enviadas por Manuel Joaquim Pereira, de Lisboa.

Em Renegade, primeiro matam-se todos os bandidos, e só depois aparecerá o seu chefe. Alguns golpes úteis serão a joelhada, o pontapé no ar e o soco no chão. Já o simples soco não surte muito efeito, por enquanto. A princípio, é mais aconselhável matar os bandidos possuidores de armas, pois estes são os mais perigosos. No primeiro nível, o qual decorre numa estação de Metro, existe um parapeito, no lado direito da área de jogo. A melhor técnica é atrair os bandidos, um por um, a esse parapeito, e dar-lhes pontapés no ar, para que eles caiam. Pode-se também levá-los ao parapeito, dar-se-lhes a volta e dar-lhes quatro socos. Eles ficarão aturdidos, e irão catar beatas à linha férrea. Quando só sobrarem três ou dois vilões, aparecerá o chefe do bando. Um dos bandidos irá proteger o seu chefe e ficará a seu lado. Tere-mos, portanto, que acabar com ele primeiro. Quando ele estiver morto, atraímos o chefe para o lado esquerdo da estação: damos-lhe quatro socos (ele encolher-se-á): aproximamo-nos dele, carregando na tecla de «disparo», e o nosso herói agarrar-se-á ao seu pescoço; disparando nesta altura, resultará numa joelhada, quatro joelhadas e ele irá ao chão; aproximamo-nos dele e, quando estivermos perto da sua cabeça, vimos para baixo; desta maneira, sentar-nos-emos em cima dele; aqui, disparando, daremos socos ao chefe, enquanto ele está deitado. Assim acabamos o primeiro nível.

No segundo nível, a primeira coisa que aparecerá serão uns malfetores, montados em motos. Estes podem ser derrubados, pontapeando-os no ar. Depois, é só usar a mesma técnica usada no 1.º nível.

No terceiro nível, estaremos na rua, em frente ao apartamento, no qual está presa Lucy, a nossa namorada. Aqui defrontaremos umas senhoras armadas de chicotes (não se preocupem, não é preciso usar a etiqueta e boas maneiras com elas!). Derrotam-se todas, usando as técnicas atrás referidas (mas tendo em atenção a habilidade delas no uso do chicote). Quando aparecer o chefe (que neste caso é a chefe), a única maneira de a derrotar é andando para cima e para baixo repetidamente, na direcção oposta à dela, com o fim de a atrair. Quando ela correr na nossa direcção, damos-lhe muito cordialmente um pontapé, e ela cairá. Repetindo esta operação várias vezes, ela ficará KO...

(NOTA: não é preciso matar todas as outras mulheres.)

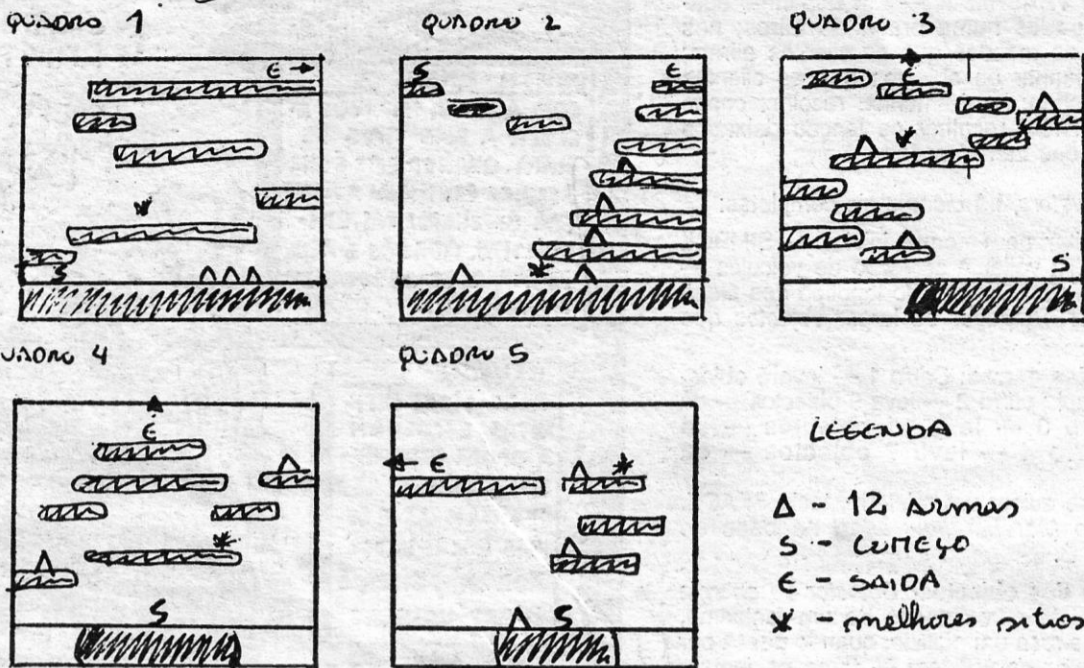
Quarto nível: Este é o último e mais perigoso de todos, pois, aqui, os «maus» têm facas, o que dificulta as nossas operações, dado que um só golpe sofrido levará à nossa morte. De princípio, aparecerão quatro homens. O truque é, logo que começemos, ir diagonalmente para cima e para a esquerda, e abater o bandido que aí se encontra. Ficamos aí à espera que os outros venham ter connosco e, quando vierem, abatemo-los (com um pontapé no ar). Abatidos esses quatro, aparecerão mais quatro e o chefe, que tem uma pistola. Se um só tiro nos acerta, morremos. Eu considero, aqui, que a melhor técnica é matar o chefe primeiro. Atrai-se o chefe para uma das paredes, andando repetidamente para cima e para baixo (assim ele não dispara). Quando estivermos muito perto da parede (tendo o cuidado de não cair), é só usar as técnicas de derrotar chefes dos níveis um e dois. Mas temos que prestar atenção se aparece algum dos outros bandidos, pois eles têm a mania de nos fazer uma visita nos momentos mais inconvenientes.

Quanto a Wizball, diz ele:

Quando começarmos o jogo, vamos lentamente para qualquer lado, até encontrarmos uma coisa parecida com uma antena. Matamos essa coisa e ela deixará uma pérola verde. Apanhando essas pérolas, apanharemos também umas «ajudas». (Para as usar teremos que ir para a esquerda e para a direita, tipo «decatilo», durante um segundo.)

NEMESIS THE WARLOCK.

Por: *J. Banta* 6/11/87



De cima para baixo, os ícones são:

- 1 — Melhor controlo (para ser usado duas vezes).
- 2 — Disparo para cima e para baixo. Se for usado duas vezes, disparo para os dois lados.
- 3 — *Catellite*. O precioso ajudante do Wizard. Sem ele, não é possível apanhar as gotas de tinta de que necessitamos para acabar a nossa missão.
- 4 — Disparar mais depressa.
- 5 — Disparar para cima e para baixo em três ângulos.
- 6 — Bomba. Destrói todos os inimigos no «écran», no momento em que for utilizada.
- 7 — Escudo. Dura poucos segundos.

O objectivo é matar todos os inimigos parecidos com umas bolinhas pequenas para que se transformem em gotas de tinta, as quais o *Catellite* deve ir apanhar.

Ainda deste leitor, e para completar a sua carta, estes pokes:

- SLAP FIGHT (invulnerabilidade) — POKE 64370, 0: POKE 64331, 0: POKE 57175, 0
- AIRWOLF II (vidas infinitas) — POKE 53471, 0
- CATCH 23 (munição infinita) — POKE 46813, 0: (bombas infinitas) — POKE 61635, 0
- ZYNAPS (invencibilidade) — POKE 39775, 201

Ajudas para Tai-Pan

O jogo Tai-Pan já teve algumas ajudas e, no referente a dicas, escolhemos as enviadas por André Galvão, de Lisboa, acompanhadas de diagramas para a acção e do mapa da zona. Quanto ao mapa inicial, publicamos o de Nuno Miguel Bizarro Carvalho, de Almada (que estava mais bem desenhado de que o de João Pedro Frade, do Cacém).

Ora vejamos o que diz André:

Para se conseguir o empréstimo nada melhor do que um restaurante, também se pode comer uma boa refeição, mas te-

nham dinheiro, porque o lema dos donos dos restaurantes é «Fia-do só Amanhã», e vocês saem pela porta fora. Para se arranjar um barco, nada melhor do que o banco, que os compra e vende, mas não comprem logo. Vão dizendo não, até que a oferta seja boa, e isto serve para quando quiserem comprar alguma coisa. Para a tripulação, vão à taberna (INN), mas não se embebedem. Vão aos abastecimentos para arranjar comida para a viagem (porque a tripulação, além de bebedora, é comilona e pode deitar-vos pela borda fora) e um mapa e um óculo (muito úteis). E, já agora, vão ao armeiro arranjar armas (por causa dos piratas ou para piratariarem). Sejam cavalheiros e não entrem em casas de senhoras (*ladies houses*). No armazém, arranjam mercadoria para comerciar, e lá também podem vendê-la.

Caso se tenha dinheiro, às vezes aparecem nos becos e nas ruas uns homens passadores de droga. Mas, cuidado, depois, para se desfazerem dela... Às vezes, vê-se um pau, que se pode apanhar, mas, cuidado, para não dar pauladas aos guardas, senão eles convidam-vos a passar uma temporada na cadeia. E um conselho: não sejam jogadores (nos restaurantes), porque aqui está viciado.

Mais um Game Over

Rodrigo Fonseca Mourato Cordeiro, de Tomar, mandou um mapa de Game Over (Planeta Hypsis) e estas dicas:

No Game Over 1, no planeta Hypsis, têm que matar todos os monstros e avançar. Para o ajudar a acabar a sua missão, aparecem bidões, ao longo do jogo, que são abertos com 4 tiros: dentro deles, pode existir um coração, que atesta a sua energia; uma mina, que é mortal; granadas, para o ajudar a matar os monstros; a palavra Pow, que lhe dá uns tiros com mais potência; ou, por fim, um escudo protector, que o torna imune uns segundos.

Ao fim do primeiro nível aparece-lhe um monstro. Para o matar, faça o seguinte: esteja sempre a saltar e a disparar, ao mesmo tempo, e lance granadas. No segundo nível, é preciso ter cuidado no primeiro elevador, pois ele desce de tal maneira que, se estiver em cima dele, morre. No fim do segundo nível, aparecem três astronautas. Para os matarem, procedam da mesma forma que no fim do primeiro nível.

Este leitor, que mora na Rua Amorim Rosa, 35-2.º Esq. — 2300 Tomar, gostaria de trocar jogos e dicas com outros leitores.

E ainda há pokes

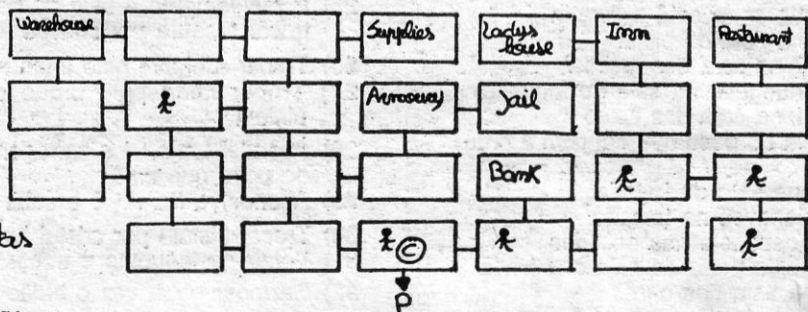
Pedro Andrade, da Parede, mandou bastante material e uma correcção a um carregador de Exolon, que foi publicado no dia 9 de Outubro, e que teve «gralhas» nalgumas linhas. Assim, deverá ser:

- 10 LET w = 0: LET t = 0
- 15 FOR f = 23311 TO 23417
- 20 READ a: POKE f, a
- 25 LET t = t + w * a: LET w = w + 1

— STORMBRINGER

- 10 CLEAR 25170
- 20 BORDER 0
- 30 LOAD "" SCREEN \$: LOAD "" CODE
- 40 POKE 46183, 99
- 50 POKE 46301, 99
- 60 RAND USR 37632

TAI-PAN



- x - contrabandistas
- C - Corrego
- P - posto de embarque

TAI-PAN (40k) por Nuno Miguel Bizarro Carvalho

XXX — GUIA TV/A CAPITAL

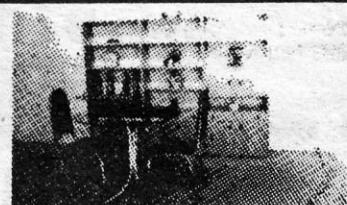
VÁ A **Meufior** APROVEITE A SENSACIONAL CAMPANHA A MAIOR VARIEDADE EM MOBÍLIAS E MAPLES DE LUXO VENDEMOS MAIS BARATO SOMOS FABRICANTES



ENTREGAS IMEDIATAS



Quarto casal, moderno, cor pinho 27 900500



Estado moderna, cor pinho, c/ cristaleira 27 900500

FÁBRICA PORTO — Salões de vendas

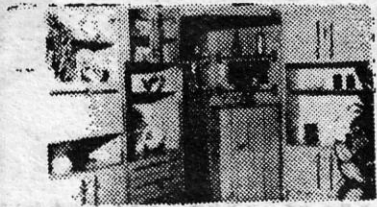
LARGO DA GRAÇA 28 — 1100 LISBOA — TEL. 851965 874007 873360

RUA DO ALGARVE 4 4A — 2840 CRUZ DE PAU — TEL. 2241178

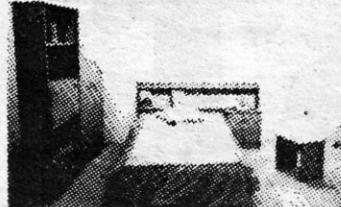
RUA PROFESSOR JOÃO PRATAS, 1-B (Esquina com a Rua da Recosta) — BARREIRO — TEL. 207 28 01

HORÁRIO: Aberto todos os dias das 9 às 20 horas, inclusive aos sábados

NO LARGO DA GRAÇA ESTAMOS ABERTOS TAMBÉM À HORA DO ALMOÇO



Estado canto e/ bar 54 900500



Quarto casal, moderno, cor pinho 27 900500

Linha a linha...

Boas rotinas, hoje, e «para servir bem». Para quem se interessa por biorritmos, o Paulo Jorge Costa, da Costa de Caparica, fez alterações a um programa e mandou-os. Dele é também a rotina para alterar caracteres, a que junto as instruções.

```
0>REM BIORRITMO POR PAULO
JORGE 1987
ROCKBYTE LTD.
RESERVADOS OS DIREITOS DO AUTOR
Este programa faz o
cálculo dos biorritmos de uma
pessoa e mostra os
resultados em gráficos.
1 REM
```

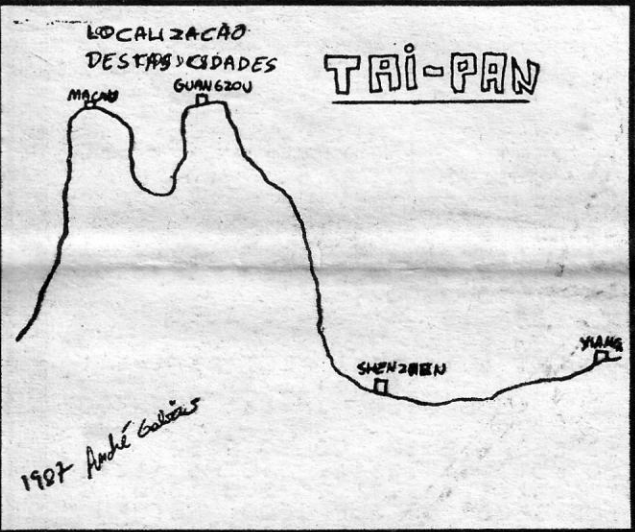
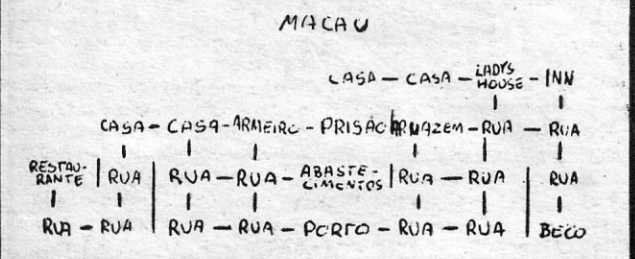
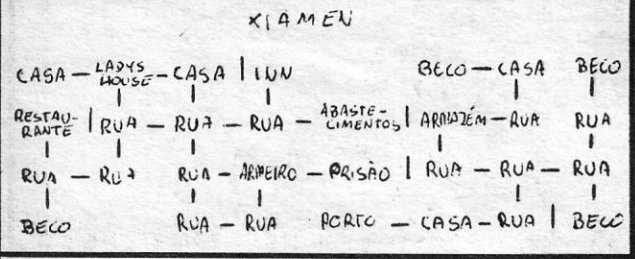
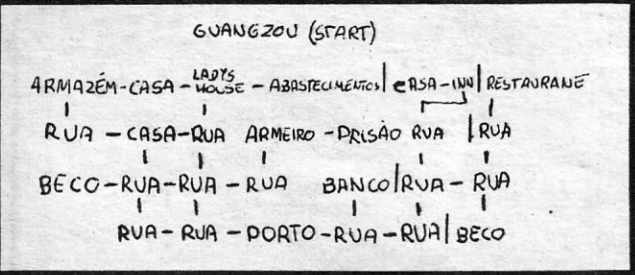
```
2 PRINT AT 20,0;"DATA de Nascimento:"; INPUT "DIA:";a: INPUT
"ME:";b: INPUT "ANO:";c: IF
c<=99 THEN LET c=c+1982: CLS: P
RINT AT 20,0;"NOME (maximo:10 le
tras):"; INPUT "NOME:";u$: CLS:
LET W=0: LET V=7: PRINT AT 4,5;
"Introduza a data do seu
nascimento.": GO SUB 3: LE
T W=N: LET V=16: PRINT AT 14,0;"
Introduza a data de interesse.":
3 PRINT AT V,0;"DIA:"; INPUT
"DIA:";X: PRINT AT V,5;X;"ME:"
: INPUT "ME:";Y: PRINT AT V
+2,5;Y;"ANO:"; INPUT "ANO:";Z
: IF Z<=99 THEN LET Z=Z+1982
4 PRINT AT V+4,5;Z: IF Y<3 TH
EN LET Z=Z-1: LET Y=Y+12
5 LET N=X+W+INT (Z*365.25+INT
(30.6*(Y+1))) : IF W=0 THEN RETU
RN
```

```
6 PRINT #0;"PRIMA UMA TECLA".
PAUSE 0: PAPER 7: BORDER 7: CLS
: BEEP .009,10
7 PRINT AT 0,22;a;"-";b;"-";c
: PRINT PAPER 7: INK 2;AT 0,0;"D
ias vividos:";N;
8 PRINT INK 4;AT 21,0;" B I O
R R I T M O " : INK 2: BRIGHT
1;X;"-";Y;"-";Z: INK 3: PLOT 28
,148: DRAW 0,-80: PLOT 28,108: D
RAW 225,0: PLOT 253,148: DRAW 0,
-80: PRINT BRIGHT 1: FLASH 1: PA
PER 6: INK 2;AT 15,3;"
9 PRINT AT 18,20: INK 1;u$ I
NK 0: FOR I=0 TO 27: LET U=INT (
7*FN F((W+I+N)/7)+.5)+1: PRINT B
RIGHT 8: FLASH 8: PAPER 8: INK 8
;AT 15,3+I;"SSDST00"(U). NEXT I
10 PRINT AT 13,0: INK 7: BRIGH
T 1: PAPER 2;"MAU": PRINT INK 0.
PAPER 6; BRIGHT 1;AT 8,0;"MED"
PRINT INK 7; PAPER 4; BRIGHT 1.
AT 3,0;"BOM": PRINT BRIGHT 1: PA
PER 5;AT 17,0;"FISICO" "EM
OCIONAL" "INTELECTUAL"
11 FOR I=1 TO 3: FOR J=112 TO
148 STEP 1: PLOT INY 3;J,43-I*8
NEXT J: NEXT I
12 FOR I=1 TO 3: BEEP .1,50.
FOR J=0 TO 225 STEP 1: PLOT INK
3;28+J,108+40*SIN (2*PI*FN F((N
+J/8)/(I*5+18))) BEEP .002,50
NEXT J: NEXT I
13 INK 3: INVERSE 1: FOR I=23
TO 232 STEP 8: PLOT I,108: PLOT
I+1,108: NEXT I: INVERSE 0: INK
0: BEEP .5,1: PRINT #0;"C: COPY 3
:OUTRO BIORRITMO N:NEW"
14 IF INKEY$="c" OR INKEY$="C"
THEN COPY : GO TO 14
15 OUT 0,RND*0: OUT RND*10,RND
*20: OUT 0,RND*2: PAUSE 1: RANDO
MIZEUSR 128
16 IF INKEY$="s" OR INKEY$="S"
THEN CLEAR: BEEP .009,1: BEEP
.009,3: BEEP .009,5: BEEP .009,7
: BEEP .009,9: BEEP .009,50: PAU
SE 10: BEEP .009,20: CLS: RUN
17 IF INKEY$="n" OR INKEY$="N"
THEN BEEP .009,50: NEW
18 GO TO 14
30 DEF FN F(X)=SGN X*(ABS X-IN
T ABS X)
40 CLEAR: CLS: GO TO 60
60 POKE 23609,60: PAPER 5: BOR
DER 5: CLS: INK 0: PRINT AT 1,0
: PAPER 7; BRIGHT 1;" B I O
R R I T M O " : PLOT 0,16
8: DRAW 247,0: DRAW 0,-9: DRAW -
247,0: DRAW 0,9
70 GO TO 2
```

```
0>REM PAULO JORGE COSTA
CAPARICA
*****
1 REM PARA GRAVAR
ESTE PROGRAMA
DEPOIS DE FEITO
FAÇA: "GO TO 9000"
```

```
2 RUN 20: REM *** CONTEUDO **
*
3 PRINT FLASH 1;AT 0,0,(n-(a+
8*m))-8: FLASH 0;"-> endereco";(
n-8);"contem:";PEEK 0;" " : RE
TURN
4 REM *** CONVERSAO DEC -> BI
N ***
5 LET X1=0: LET b$="00000000"
: LET V=PEEK n
6 LET C1=INT (V/2) LET d1=V-
2*C1: LET V=C1
7 LET b$(8-X1)=STR$ d1
8 LET X1=X1+1
9 IF V<>0 THEN GO TO 6
10 RETURN
11 REM *** MOVER SET ***
12 POKE 23350,FN b(a) POKE 23
351,FN a(a) POKE 23352,FN b(f):
POKE 23353,FN a(f)
13 RANDOMIZE USR 23300: RETURN
14 REM *** POKE CHARS ***
15 LET a=f LET c=a-255: POKE
23606,FN b(c) POKE 23607,FN a(c
) RETURN
16 REM *** RESTORE CHARS ***
17 POKE 23606,0: POKE 23607,60
RETURN
20 REM *** INICIO ***
25 BORDER 0: PAPER 0 INK 4 P
OKE 23624,68: BRIGHT 1: CLS
29 GO SUB 420
30 CLS INPUT " LOAD SET (
s/n)?"; LINE a$: IF a$<>"s" AND
a$<>"n" THEN GO TO 60
40 INPUT "NOME?"; LINE a$: PR
INT #0;" SE o tipo de linha a ser
ocorrer faça GO TO 40"; LOAD a$
CODE 50000,768: CLS LET b=5000
0
50 REM *** MOVER SET ***
60 PRINT "TAB 5:"SET no end
ereco 50000" LET a=b LET f=500
00: GO SUB 12
70 INPUT "QUER MOVER O SET (s,
n)?"; LINE a$: IF a$<>"s" AND a$
<>"n" THEN GO TO 100
75 INPUT "Meta endereco de ini
cio (Entre 27000 e 64500)"; f IF
f<27000 OR f>64500 THEN GO TO 7
5
78 GO SUB 12
80 PRINT "TAB 3:"Novo SET no
endereco " f
90 REM *** ALTERAR SET ***
100 GO SUB 15: PRINT AT 10,0;s$
(1) GO SUB 17 INPUT "Deseja al
terar o SET (s/n)?"; LINE a$: IF
a$="n" OR a$="N" THEN GO TO 330
110 GO SUB 15: PRINT AT 10,0;s$
GO SUB 17
120 INPUT "Meta caracter a alte
rar (0-255)=FIM >"; LINE z$: LET
m=0: IF LEN z$<>1 THEN GO TO 330
130 IF z$=" " STOP THEN GO TO 3
30
140 LET m=-1: FOR n=1 TO 95: IF
s$(n)=z$ THEN LET m=n-1
150 NEXT n
160 IF m=-1 THEN PRINT #1, PAPE
R 6: INK 0: FLASH 1;"NAO EXISTE"
BEEP 1,-20: GO TO 120
170 FOR n=(a+8*m)+8 TO (a+8*m+7
)+8
180 GO SUB 15: PRINT AT 10,0;s$
;AT 15,12;"<"; PAPER 6: INK 1;z$
: PAPER 0: INK 4;">": GO SUB 17
190 PRINT AT 17,0;: GO SUB 3: G
O SUB 5: PRINT AT 18,19;"B";b$
200 PRINT AT 20,00: PAPER 7: IN
K 1: FLASH 1;"META NUMERO";AT 20
,11: PAPER 0: INK 4;"B";(Min,4)@
50(max,3)@50=ERROS=50=NOVO CARAC
TER"
210 INPUT AT 1,12;" " : AT
1,12; LINE b$: IF LEN b$>8 OR L
EN b$=0 THEN GO TO 210
220 IF b$=" " STOP THEN CLS: 3
0 TO 110
230 IF b$="NOT " THEN CLS: GO
TO 170
235 FOR x=1 TO LEN b$: IF CODE
b$(x)<48 OR CODE b$(x)>57 OR (CO
DE b$(x)>49 AND x>3) THEN GO TO
200
240 NEXT x
250 IF LEN b$<4 THEN LET d=VAL
b$: GO TO 270
260 LET b$=b$+"00000000"(TO 8-
LEN b$): LET d=0: FOR c=1 TO 8:
LET d=d+(VAL b$(c)*2+(8-c)). NEX
T c
270 IF d>255 THEN GO TO 210
275 POKE n,d: PRINT AT n-(a+8*m
),0: GO SUB 3
280 NEXT n
290 PAUSE 0: CLS: GO TO 110
330 REM *** GUARDAR SET ***
340 CLS: INPUT " SAVE SET (
s/n)?"; LINE a$: IF a$<>"s" AND
a$<>"n" THEN GO TO 1
350 SAVE a$CODE a,768
```

(Continua na pág. seguinte)



- DEATH WISH III
5 CLEAR 32767
10 FOR f = 33536 TO 33556
20 READ a: POKE f, a
30 NEXT f
50 DATA 175, 58, 188, 155, 58, 22
60 DATA 151, 58, 185, 153, 62, 195
65 DATA 58, 23, 151, 58, 186, 153
70 DATA 195, 0, 68
100 INPUT «Imunidade (S/N)?»: a\$
110 IF a\$="S" OR a\$="s" THEN POKE 33537, 50
120 INPUT «Balas infinitas (S/N)?»: a\$
130 IF a\$="S" OR a\$="s" THEN POKE 33540,
50: POKE 33543, 50: POKE 33548, 50: POKE
33551, 50
140 PRINT AT 10, 3; «Comece DEATH WISH III»
150 LOAD "" CODE
160 POKE 33030, 131
170 RAND USR 32768

Bem, e por hoje ficamos nesta, só com uma recomendação: atentem nas dicas ilustradas.

POKES & DICAS
JORNAL «A CAPITAL»
TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX

VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

Linha a linha...

```

360 PRINT AT 10,0;"Em caso de
Tape Loading Error" faça GO TO 3
10,0;" VERIFY ";a$; VERIFY a$COD
E
362 PRINT AT 13,00;"Para usar e
ste SET nos seus programas faça:"
LOAD";a$;"CODE";POKE 23
606,;"FN b(c);"POKE 23607,;"FN
a(c)
365 PAUSE 0: RUN
b$(x)<48 OR CODE b$(x)>57 OR (CO
DE b$(x)>49 AND x>3) THEN GO TO
200
240 NEXT x
250 IF LEN b$<4 THEN LET d=VAL
b$: GO TO 270
260 LET b$=b$+"00000000" ( TO 8-
LEN b$): LET d=0: FOR c=1 TO 8:
LET d=d+(VAL b$(c)*2^(8-c)): NEX
T c
270 IF d>255 THEN GO TO 210
275 POKE n,d: PRINT AT n-(a+8*m
),0: GO SUB 3
280 NEXT n
290 PAUSE 0: CLS : GO TO 110
330 REM *** GUARDAR SET ***
340 CLS : INPUT "SAVE SET (
s/n)?": LINE a$: IF a$<>"s" AND
a$<>"n" THEN GO TO 1
350 SAVE a$CODE a,768
360 PRINT AT 10,0;"Em caso de
Tape Loading Error" faça GO TO 3
10,0;" VERIFY ";a$; VERIFY a$COD
E
362 PRINT AT 13,00;"Para usar e
ste SET nos seus programas faça:"
LOAD";a$;"CODE";POKE 23
606,;"FN b(c);"POKE 23607,;"FN
a(c)
365 PAUSE 0: RUN
420 REM *** VARIAVEIS ***
430 CLS : RESTORE : LET b=15616
: POKE 23609,50: LET s$="!" +CHR
$ 34+"#%&'()*+,-/0123456789:;<
>?@ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ[\]^
_`ab cdefghijklmnopqrstuvwxyz{|}
~"
440 DEF FN a(x)=INT (x/256)
450 DEF FN b(x)=x-FN a(x)*256
460 REM *** COD. MAG. - MOVER S
ET - ld hl,(23550);ld de,(23552)
;ld bc,768; ld im;met
470 DATA 42,54,91,237,91,56,91,
1,0,3,237,176,201
480 FOR n=23300 TO 23312: READ
a: POKE n,a: NEXT n
490 RETURN
9000 CLEAR : SAVE "CARACTER" LIN
E 1: CLEAR : INPUT "QUER VERIFIC
AR ?":A$
9001 IF A$="S" OR A$="s" THEN VE
RIFY "CARACTER": PRINT AT 0,0;"O
.K": PAUSE 0: RUN
9002 IF A$="N" OR A$="n" THEN CL
EAR : RUN

```

1 REM este programa serve para modificar os caracteres. quando aparecer a mensagem "Deseja alterar o SET?" facam "s" em seguida tem que escrever os 8 numeros que formam um caracter depois disto carreguem em "ENTER" e repitam a isto ate aonde quiserem. O computador pergunta qual o caracter que querem alterar basta escrever por exemplo "X" entao os 8 numeros que escreverem em seguida vao alterar este caracter. O computador da uma lista dos caracteres que querem alterar. podem gravar o SET quando quiserem e utiliza-lo nos vossos programas por meio

2 REM de pokes que o programa vos dira no fim da gravacao Para utilizar num programa podem mudar os caracteres quando quiserem (fazendo POKE isto o programa e' que vos dis), podem tambem voltar aos caracteres normais do spectrum (fazendo POKE 23606,0 /POKE 23607,60). No programa podem fazer varios SETS ,ler outro SET (ja gravado) etc. Mando agora aqui uma lista completa de numeros para alterar o alfabeto (em letra, minuscula)

3 REM caracter a alterar -

a	0	0	00	06	44	06	06	0
b	0	0	00	06	60	06	00	0
c	0	0	00	00	00	00	00	0
d	0	0	00	06	30	00	00	0
e	0	0	00	00	40	00	00	0
f	0	0	00	00	40	00	00	0
g	0	0	00	00	44	00	00	0
h	0	0	00	00	60	00	00	0
i	0	0	00	10	10	10	00	0
j	0	0	00	4	4	20	0	0

k	0	0	00	40	40	40	00	0
l	0	0	00	00	00	00	44	0
m	0	0	04	04	40	04	04	0
n	0	0	06	02	44	06	06	0
o	0	0	00	00	00	00	00	0
p	0	0	00	00	44	00	00	0
q	0	0	00	00	00	00	00	0
r	0	0	00	00	00	00	00	0
s	0	0	00	00	00	00	00	0
t	0	0	00	00	10	10	10	0

em seguida escreva "STOP" para parar, gravem e quando quiserem utilizar facam o POKE que o computador dis no fim (escrevam num papel) Agora depois de gravado o SET para experimenta-lo desliguem o computador e escrevam-

10 LOAD "" CODE
20 POKE/POKE.....
30 PRINT AT 0,0;"isto e' uma demonstracao"
40 STOP

5 REM **NOTA** na linha 10 ponha a cassete que tem o SET gravado e liguem para ler, e nao se esquecam que quando estiverem a mudar o SET quando o computador perguntar qual o caracter devem ir a' tabela, escrever a letra (pequena) e os 8 numeros correspond. a cada letra.

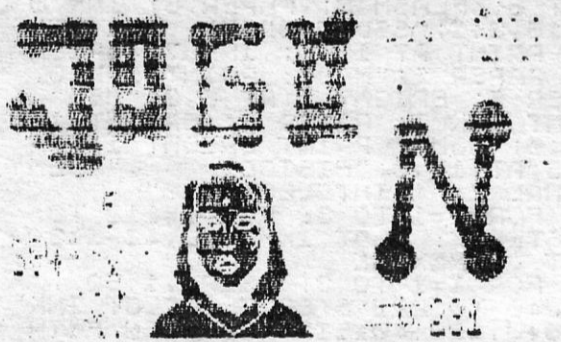
6 REM paulo jorge costa ; caparica

se quiserem saber mais alguma coisa e' so perguntarem, depois mandarei os numeros para letras MAIUSCULAS.

7 REM na linha 2 quando digo que o computador da' uma lista de caracteres que querem alterar, nao e' que **querem** mas sim que **podem**

Jogo de números

O Arlindo Jorge Monteiro Melo, de Feijó, Almada, mandou bastante material e interessante, como de costume, mas hoje publicamos apenas este:



```

JOGO DOS NUMEROS
POR ARLINDO MELO
...
100 IF INKEY$="0" THEN GO TO 20
101 IF INKEY$="1" THEN GO TO 1
102 IF INKEY$="2" THEN GO TO 2
103 IF INKEY$="3" THEN GO TO 3
104 IF INKEY$="4" THEN GO TO 4
105 IF INKEY$="5" THEN GO TO 5
106 IF INKEY$="6" THEN GO TO 6
107 IF INKEY$="7" THEN GO TO 7
108 IF INKEY$="8" THEN GO TO 8
109 IF INKEY$="9" THEN GO TO 9
110 IF INKEY$="A" THEN GO TO 10
111 IF INKEY$="B" THEN GO TO 11
112 IF INKEY$="C" THEN GO TO 12
113 IF INKEY$="D" THEN GO TO 13
114 IF INKEY$="E" THEN GO TO 14
115 IF INKEY$="F" THEN GO TO 15
116 IF INKEY$="G" THEN GO TO 16
117 IF INKEY$="H" THEN GO TO 17
118 IF INKEY$="I" THEN GO TO 18
119 IF INKEY$="J" THEN GO TO 19
120 IF INKEY$="K" THEN GO TO 20
121 IF INKEY$="L" THEN GO TO 21
122 IF INKEY$="M" THEN GO TO 22
123 IF INKEY$="N" THEN GO TO 23
124 IF INKEY$="O" THEN GO TO 24
125 IF INKEY$="P" THEN GO TO 25
126 IF INKEY$="Q" THEN GO TO 26
127 IF INKEY$="R" THEN GO TO 27
128 IF INKEY$="S" THEN GO TO 28
129 IF INKEY$="T" THEN GO TO 29
130 IF INKEY$="U" THEN GO TO 30
131 IF INKEY$="V" THEN GO TO 31
132 IF INKEY$="W" THEN GO TO 32
133 IF INKEY$="X" THEN GO TO 33
134 IF INKEY$="Y" THEN GO TO 34
135 IF INKEY$="Z" THEN GO TO 35
136 IF INKEY$=" " THEN GO TO 36
137 IF INKEY$="." THEN GO TO 37
138 IF INKEY$="," THEN GO TO 38
139 IF INKEY$=";" THEN GO TO 39
140 IF INKEY$=":" THEN GO TO 40
141 IF INKEY$="@" THEN GO TO 41
142 IF INKEY$="#" THEN GO TO 42
143 IF INKEY$="$" THEN GO TO 43
144 IF INKEY$="%" THEN GO TO 44
145 IF INKEY$="&" THEN GO TO 45
146 IF INKEY$="'" THEN GO TO 46
147 IF INKEY$="(" THEN GO TO 47
148 IF INKEY$=")" THEN GO TO 48
149 IF INKEY$="*" THEN GO TO 49
150 IF INKEY$="/" THEN GO TO 50
151 IF INKEY$=":" THEN GO TO 51
152 IF INKEY$=";" THEN GO TO 52
153 IF INKEY$="," THEN GO TO 53
154 IF INKEY$="." THEN GO TO 54
155 IF INKEY$="@" THEN GO TO 55
156 IF INKEY$="#" THEN GO TO 56
157 IF INKEY$="$" THEN GO TO 57
158 IF INKEY$="%" THEN GO TO 58
159 IF INKEY$="&" THEN GO TO 59
160 IF INKEY$="'" THEN GO TO 60
161 IF INKEY$="(" THEN GO TO 61
162 IF INKEY$=")" THEN GO TO 62
163 IF INKEY$="*" THEN GO TO 63
164 IF INKEY$="/" THEN GO TO 64
165 IF INKEY$=":" THEN GO TO 65
166 IF INKEY$=";" THEN GO TO 66
167 IF INKEY$="," THEN GO TO 67
168 IF INKEY$="." THEN GO TO 68
169 IF INKEY$="@" THEN GO TO 69
170 IF INKEY$="#" THEN GO TO 70
171 IF INKEY$="$" THEN GO TO 71
172 IF INKEY$="%" THEN GO TO 72
173 IF INKEY$="&" THEN GO TO 73
174 IF INKEY$="'" THEN GO TO 74
175 IF INKEY$="(" THEN GO TO 75
176 IF INKEY$=")" THEN GO TO 76
177 IF INKEY$="*" THEN GO TO 77
178 IF INKEY$="/" THEN GO TO 78
179 IF INKEY$=":" THEN GO TO 79
180 IF INKEY$=";" THEN GO TO 80
181 IF INKEY$="," THEN GO TO 81
182 IF INKEY$="." THEN GO TO 82
183 IF INKEY$="@" THEN GO TO 83
184 IF INKEY$="#" THEN GO TO 84
185 IF INKEY$="$" THEN GO TO 85
186 IF INKEY$="%" THEN GO TO 86
187 IF INKEY$="&" THEN GO TO 87
188 IF INKEY$="'" THEN GO TO 88
189 IF INKEY$="(" THEN GO TO 89
190 IF INKEY$=")" THEN GO TO 90
191 IF INKEY$="*" THEN GO TO 91
192 IF INKEY$="/" THEN GO TO 92
193 IF INKEY$=":" THEN GO TO 93
194 IF INKEY$=";" THEN GO TO 94
195 IF INKEY$="," THEN GO TO 95
196 IF INKEY$="." THEN GO TO 96
197 IF INKEY$="@" THEN GO TO 97
198 IF INKEY$="#" THEN GO TO 98
199 IF INKEY$="$" THEN GO TO 99
200 IF INKEY$="%" THEN GO TO 100
201 IF INKEY$="&" THEN GO TO 101
202 IF INKEY$="'" THEN GO TO 102
203 IF INKEY$="(" THEN GO TO 103
204 IF INKEY$=")" THEN GO TO 104
205 IF INKEY$="*" THEN GO TO 105
206 IF INKEY$="/" THEN GO TO 106
207 IF INKEY$=":" THEN GO TO 107
208 IF INKEY$=";" THEN GO TO 108
209 IF INKEY$="," THEN GO TO 109
210 IF INKEY$="." THEN GO TO 110
211 IF INKEY$="@" THEN GO TO 111
212 IF INKEY$="#" THEN GO TO 112
213 IF INKEY$="$" THEN GO TO 113
214 IF INKEY$="%" THEN GO TO 114
215 IF INKEY$="&" THEN GO TO 115
216 IF INKEY$="'" THEN GO TO 116
217 IF INKEY$="(" THEN GO TO 117
218 IF INKEY$=")" THEN GO TO 118
219 IF INKEY$="*" THEN GO TO 119
220 IF INKEY$="/" THEN GO TO 120
221 IF INKEY$=":" THEN GO TO 121
222 IF INKEY$=";" THEN GO TO 122
223 IF INKEY$="," THEN GO TO 123
224 IF INKEY$="." THEN GO TO 124
225 IF INKEY$="@" THEN GO TO 125
226 IF INKEY$="#" THEN GO TO 126
227 IF INKEY$="$" THEN GO TO 127
228 IF INKEY$="%" THEN GO TO 128
229 IF INKEY$="&" THEN GO TO 129
230 IF INKEY$="'" THEN GO TO 130
231 IF INKEY$="(" THEN GO TO 131
232 IF INKEY$=")" THEN GO TO 132
233 IF INKEY$="*" THEN GO TO 133
234 IF INKEY$="/" THEN GO TO 134
235 IF INKEY$=":" THEN GO TO 135
236 IF INKEY$=";" THEN GO TO 136
237 IF INKEY$="," THEN GO TO 137
238 IF INKEY$="." THEN GO TO 138
239 IF INKEY$="@" THEN GO TO 139
240 IF INKEY$="#" THEN GO TO 140
241 IF INKEY$="$" THEN GO TO 141
242 IF INKEY$="%" THEN GO TO 142
243 IF INKEY$="&" THEN GO TO 143
244 IF INKEY$="'" THEN GO TO 144
245 IF INKEY$="(" THEN GO TO 145
246 IF INKEY$=")" THEN GO TO 146
247 IF INKEY$="*" THEN GO TO 147
248 IF INKEY$="/" THEN GO TO 148
249 IF INKEY$=":" THEN GO TO 149
250 IF INKEY$=";" THEN GO TO 150
251 IF INKEY$="," THEN GO TO 151
252 IF INKEY$="." THEN GO TO 152
253 IF INKEY$="@" THEN GO TO 153
254 IF INKEY$="#" THEN GO TO 154
255 IF INKEY$="$" THEN GO TO 155
256 IF INKEY$="%" THEN GO TO 156
257 IF INKEY$="&" THEN GO TO 157
258 IF INKEY$="'" THEN GO TO 158
259 IF INKEY$="(" THEN GO TO 159
260 IF INKEY$=")" THEN GO TO 160
261 IF INKEY$="*" THEN GO TO 161
262 IF INKEY$="/" THEN GO TO 162
263 IF INKEY$=":" THEN GO TO 163
264 IF INKEY$=";" THEN GO TO 164
265 IF INKEY$="," THEN GO TO 165
266 IF INKEY$="." THEN GO TO 166
267 IF INKEY$="@" THEN GO TO 167
268 IF INKEY$="#" THEN GO TO 168
269 IF INKEY$="$" THEN GO TO 169
270 IF INKEY$="%" THEN GO TO 170
271 IF INKEY$="&" THEN GO TO 171
272 IF INKEY$="'" THEN GO TO 172
273 IF INKEY$="(" THEN GO TO 173
274 IF INKEY$=")" THEN GO TO 174
275 IF INKEY$="*" THEN GO TO 175
276 IF INKEY$="/" THEN GO TO 176
277 IF INKEY$=":" THEN GO TO 177
278 IF INKEY$=";" THEN GO TO 178
279 IF INKEY$="," THEN GO TO 179
280 IF INKEY$="." THEN GO TO 180
281 IF INKEY$="@" THEN GO TO 181
282 IF INKEY$="#" THEN GO TO 182
283 IF INKEY$="$" THEN GO TO 183
284 IF INKEY$="%" THEN GO TO 184
285 IF INKEY$="&" THEN GO TO 185
286 IF INKEY$="'" THEN GO TO 186
287 IF INKEY$="(" THEN GO TO 187
288 IF INKEY$=")" THEN GO TO 188
289 IF INKEY$="*" THEN GO TO 189
290 IF INKEY$="/" THEN GO TO 190
291 IF INKEY$=":" THEN GO TO 191
292 IF INKEY$=";" THEN GO TO 192
293 IF INKEY$="," THEN GO TO 193
294 IF INKEY$="." THEN GO TO 194
295 IF INKEY$="@" THEN GO TO 195
296 IF INKEY$="#" THEN GO TO 196
297 IF INKEY$="$" THEN GO TO 197
298 IF INKEY$="%" THEN GO TO 198
299 IF INKEY$="&" THEN GO TO 199
300 IF INKEY$="'" THEN GO TO 200
301 IF INKEY$="(" THEN GO TO 201
302 IF INKEY$=")" THEN GO TO 202
303 IF INKEY$="*" THEN GO TO 203
304 IF INKEY$="/" THEN GO TO 204
305 IF INKEY$=":" THEN GO TO 205
306 IF INKEY$=";" THEN GO TO 206
307 IF INKEY$="," THEN GO TO 207
308 IF INKEY$="." THEN GO TO 208
309 IF INKEY$="@" THEN GO TO 209
310 IF INKEY$="#" THEN GO TO 210
311 IF INKEY$="$" THEN GO TO 211
312 IF INKEY$="%" THEN GO TO 212
313 IF INKEY$="&" THEN GO TO 213
314 IF INKEY$="'" THEN GO TO 214
315 IF INKEY$="(" THEN GO TO 215
316 IF INKEY$=")" THEN GO TO 216
317 IF INKEY$="*" THEN GO TO 217
318 IF INKEY$="/" THEN GO TO 218
319 IF INKEY$=":" THEN GO TO 219
320 IF INKEY$=";" THEN GO TO 220
321 IF INKEY$="," THEN GO TO 221
322 IF INKEY$="." THEN GO TO 222
323 IF INKEY$="@" THEN GO TO 223
324 IF INKEY$="#" THEN GO TO 224
325 IF INKEY$="$" THEN GO TO 225
326 IF INKEY$="%" THEN GO TO 226
327 IF INKEY$="&" THEN GO TO 227
328 IF INKEY$="'" THEN GO TO 228
329 IF INKEY$="(" THEN GO TO 229
330 IF INKEY$=")" THEN GO TO 230
331 IF INKEY$="*" THEN GO TO 231
332 IF INKEY$="/" THEN GO TO 232
333 IF INKEY$=":" THEN GO TO 233
334 IF INKEY$=";" THEN GO TO 234
335 IF INKEY$="," THEN GO TO 235
336 IF INKEY$="." THEN GO TO 236
337 IF INKEY$="@" THEN GO TO 237
338 IF INKEY$="#" THEN GO TO 238
339 IF INKEY$="$" THEN GO TO 239
340 IF INKEY$="%" THEN GO TO 240
341 IF INKEY$="&" THEN GO TO 241
342 IF INKEY$="'" THEN GO TO 242
343 IF INKEY$="(" THEN GO TO 243
344 IF INKEY$=")" THEN GO TO 244
345 IF INKEY$="*" THEN GO TO 245
346 IF INKEY$="/" THEN GO TO 246
347 IF INKEY$=":" THEN GO TO 247
348 IF INKEY$=";" THEN GO TO 248
349 IF INKEY$="," THEN GO TO 249
350 IF INKEY$="." THEN GO TO 250
351 IF INKEY$="@" THEN GO TO 251
352 IF INKEY$="#" THEN GO TO 252
353 IF INKEY$="$" THEN GO TO 253
354 IF INKEY$="%" THEN GO TO 254
355 IF INKEY$="&" THEN GO TO 255
356 IF INKEY$="'" THEN GO TO 256
357 IF INKEY$="(" THEN GO TO 257
358 IF INKEY$=")" THEN GO TO 258
359 IF INKEY$="*" THEN GO TO 259
360 IF INKEY$="/" THEN GO TO 260
361 IF INKEY$=":" THEN GO TO 261
362 IF INKEY$=";" THEN GO TO 262
363 IF INKEY$="," THEN GO TO 263
364 IF INKEY$="." THEN GO TO 264
365 IF INKEY$="@" THEN GO TO 265
366 IF INKEY$="#" THEN GO TO 266
367 IF INKEY$="$" THEN GO TO 267
368 IF INKEY$="%" THEN GO TO 268
369 IF INKEY$="&" THEN GO TO 269
370 IF INKEY$="'" THEN GO TO 270
371 IF INKEY$="(" THEN GO TO 271
372 IF INKEY$=")" THEN GO TO 272
373 IF INKEY$="*" THEN GO TO 273
374 IF INKEY$="/" THEN GO TO 274
375 IF INKEY$=":" THEN GO TO 275
376 IF INKEY$=";" THEN GO TO 276
377 IF INKEY$="," THEN GO TO 277
378 IF INKEY$="." THEN GO TO 278
379 IF INKEY$="@" THEN GO TO 279
380 IF INKEY$="#" THEN GO TO 280
381 IF INKEY$="$" THEN GO TO 281
382 IF INKEY$="%" THEN GO TO 282
383 IF INKEY$="&" THEN GO TO 283
384 IF INKEY$="'" THEN GO TO 284
385 IF INKEY$="(" THEN GO TO 285
386 IF INKEY$=")" THEN GO TO 286
387 IF INKEY$="*" THEN GO TO 287
388 IF INKEY$="/" THEN GO TO 288
389 IF INKEY$=":" THEN GO TO 289
390 IF INKEY$=";" THEN GO TO 290
391 IF INKEY$="," THEN GO TO 291
392 IF INKEY$="." THEN GO TO 292
393 IF INKEY$="@" THEN GO TO 293
394 IF INKEY$="#" THEN GO TO 294
395 IF INKEY$="$" THEN GO TO 295
396 IF INKEY$="%" THEN GO TO 296
397 IF INKEY$="&" THEN GO TO 297
398 IF INKEY$="'" THEN GO TO 298
399 IF INKEY$="(" THEN GO TO 299
400 IF INKEY$=")" THEN GO TO 300
401 IF INKEY$="*" THEN GO TO 301
402 IF INKEY$="/" THEN GO TO 302
403 IF INKEY$=":" THEN GO TO 303
404 IF INKEY$=";" THEN GO TO 304
405 IF INKEY$="," THEN GO TO 305
406 IF INKEY$="." THEN GO TO 306
407 IF INKEY$="@" THEN GO TO 307
408 IF INKEY$="#" THEN GO TO 308
409 IF INKEY$="$" THEN GO TO 309
410 IF INKEY$="%" THEN GO TO 310
411 IF INKEY$="&" THEN GO TO 311
412 IF INKEY$="'" THEN GO TO 312
413 IF INKEY$="(" THEN GO TO 313
414 IF INKEY$=")" THEN GO TO 314
415 IF INKEY$="*" THEN GO TO 315
416 IF INKEY$="/" THEN GO TO 316
417 IF INKEY$=":" THEN GO TO 317
418 IF INKEY$=";" THEN GO TO 318
419 IF INKEY$="," THEN GO TO 319
420 IF INKEY$="." THEN GO TO 320
421 IF INKEY$="@" THEN GO TO 321
422 IF INKEY$="#" THEN GO TO 322
423 IF INKEY$="$" THEN GO TO 323
424 IF INKEY$="%" THEN GO TO 324
425 IF INKEY$="&" THEN GO TO 325
426 IF INKEY$="'" THEN GO TO 326
427 IF INKEY$="(" THEN GO TO 327
428 IF INKEY$=")" THEN GO TO 328
429 IF INKEY$="*" THEN GO TO 329
430 IF INKEY$="/" THEN GO TO 330
431 IF INKEY$=":" THEN GO TO 331
432 IF INKEY$=";" THEN GO TO 332
433 IF INKEY$="," THEN GO TO 333
434 IF INKEY$="." THEN GO TO 334
435 IF INKEY$="@" THEN GO TO 335
436 IF INKEY$="#" THEN GO TO 336
437 IF INKEY$="$" THEN GO TO 337
438 IF INKEY$="%" THEN GO TO 338
439 IF INKEY$="&" THEN GO TO 339
440 IF INKEY$="'" THEN GO TO 340
441 IF INKEY$="(" THEN GO TO 341
442 IF INKEY$=")" THEN GO TO 342
443 IF INKEY$="*" THEN GO TO 343
444 IF INKEY$="/" THEN GO TO 344
445 IF INKEY$=":" THEN GO TO 345
446 IF INKEY$=";" THEN GO TO 346
447 IF INKEY$="," THEN GO TO 347
448 IF INKEY$="." THEN GO TO 348
449 IF INKEY$="@" THEN GO TO 349
450 IF INKEY$="#" THEN GO TO 350
451 IF INKEY$="$" THEN GO TO 351
452 IF INKEY$="%" THEN GO TO 352
453 IF INKEY$="&" THEN GO TO 353
454 IF INKEY$="'" THEN GO TO 354
455 IF INKEY$="(" THEN GO TO 355
456 IF INKEY$=")" THEN GO TO 356
457 IF INKEY$="*" THEN GO TO 357
458 IF INKEY$="/" THEN GO TO 358
459 IF INKEY$=":" THEN GO TO 359
460 IF INKEY$=";" THEN GO TO 360
461 IF INKEY$="," THEN GO TO 361
462 IF INKEY$="." THEN GO TO 362
463 IF INKEY$="@" THEN GO TO 363
464 IF INKEY$="#" THEN GO TO 364
465 IF INKEY$="$" THEN GO TO 365
466 IF INKEY$="%" THEN GO TO 366
467 IF INKEY$="&" THEN GO TO 367
468 IF INKEY$="'" THEN GO TO 368
469 IF INKEY$="(" THEN GO TO 369
470 IF INKEY$=")" THEN GO TO 370
471 IF INKEY$="*" THEN GO TO 371
472 IF INKEY$="/" THEN GO TO 372
473 IF INKEY$=":" THEN GO TO 373
474 IF INKEY$=";" THEN GO TO 374
475 IF INKEY$="," THEN GO TO 375
476 IF INKEY$="." THEN GO TO 376
477 IF INKEY$="@" THEN GO TO 377
478 IF INKEY$="#" THEN GO TO 378
479 IF INKEY$="$" THEN GO TO 379
480 IF INKEY$="%" THEN GO TO 380
481 IF INKEY$="&" THEN GO TO 381
482 IF INKEY$="'" THEN GO TO 382
483 IF INKEY$="(" THEN GO TO 383
484 IF INKEY$=")" THEN GO TO 384
485 IF INKEY$="*" THEN GO TO 385
486 IF INKEY$="/" THEN GO TO 386
487 IF INKEY$=":" THEN GO TO 387
488 IF INKEY$=";" THEN GO TO 388
489 IF INKEY$="," THEN GO TO 389
490 IF INKEY$="." THEN GO TO 390
491 IF INKEY$="@" THEN GO TO 391
492 IF INKEY$="#" THEN GO TO 392
493 IF INKEY$="$" THEN GO TO 393
494 IF INKEY$="%" THEN GO TO 394
495 IF INKEY$="&" THEN GO TO 395
496 IF INKEY$="'" THEN GO TO 396
497 IF INKEY$="(" THEN GO TO 397
498 IF INKEY$=")" THEN GO TO 398
499 IF INKEY$="*" THEN GO TO 399
500 IF INKEY$="/" THEN GO TO 400
501 IF INKEY$=":" THEN GO TO 401
502 IF INKEY$=";" THEN GO TO 402
503 IF INKEY$="," THEN GO TO 403
504 IF INKEY$="." THEN GO TO 404
505 IF INKEY$="@" THEN GO TO 405
506 IF INKEY$="#" THEN GO TO 406
507 IF INKEY$="$" THEN GO TO 407
508 IF INKEY$="%" THEN GO TO 408
509 IF INKEY$="&" THEN GO TO 409
510 IF INKEY$="'" THEN GO TO 410
511 IF INKEY$="(" THEN GO TO 411
512 IF INKEY$=")" THEN GO TO 412
513 IF INKEY$="*" THEN GO TO 413
514 IF INKEY$="/" THEN GO TO 414
515 IF INKEY$=":" THEN GO TO 415
516 IF INKEY$=";" THEN GO TO 416
517 IF INKEY$="," THEN GO TO 417
518 IF INKEY$="." THEN GO TO 418
519 IF INKEY$="@" THEN GO TO 419
520 IF INKEY$="#" THEN GO TO 420
521 IF INKEY$="$" THEN GO TO 421
522 IF INKEY$="%" THEN GO TO 422
523 IF INKEY$="&" THEN GO TO 423
524 IF INKEY$="'" THEN GO TO 424
525 IF INKEY$="(" THEN GO TO 425
526 IF INKEY$=")" THEN GO TO 426
527 IF INKEY$="*" THEN GO TO 427
528 IF INKEY$="/" THEN GO TO 428
529 IF INKEY$=":" THEN GO TO 429
530 IF INKEY$=";" THEN GO TO 430
531 IF INKEY$="," THEN GO TO 431
532 IF INKEY$="." THEN GO TO 432
533 IF INKEY$="@" THEN GO TO 433
534 IF INKEY$="#" THEN GO TO 434
535 IF INKEY$="$" THEN GO TO 435
536 IF INKEY$="%" THEN GO TO 436
537 IF INKEY$="&" THEN GO TO 437
538 IF INKEY$="'" THEN GO TO 438
539 IF INKEY$="(" THEN GO TO 439
540 IF INKEY$=")" THEN GO TO 440
541 IF INKEY$="*" THEN GO TO 441
542 IF INKEY$="/" THEN GO TO 442
543 IF INKEY$=":" THEN GO TO 443
544 IF INKEY$=";" THEN GO TO 444
545 IF INKEY$="," THEN GO TO 445
546 IF INKEY$="." THEN GO TO 446
547 IF INKEY$="@" THEN GO TO 447
548 IF INKEY$="#" THEN GO TO 448
549 IF INKEY$="$" THEN GO TO 449
550 IF INKEY$="%" THEN GO TO 450
551 IF INKEY$="&" THEN GO TO 451
552 IF INKEY$="'" THEN GO TO 452
553 IF INKEY$="(" THEN GO TO 453
554 IF INKEY$=")" THEN GO TO 454
555 IF INKEY$="*" THEN GO TO 455
556 IF INKEY$="/" THEN GO TO 456
557 IF INKEY$=":" THEN GO TO 457
558 IF INKEY$=";" THEN GO TO 458
559 IF INKEY$="," THEN GO TO 459
560 IF INKEY$="." THEN GO TO 460
561 IF INKEY$="@" THEN GO TO 461
562 IF INKEY$="#" THEN GO TO 462
563 IF INKEY$="$" THEN GO TO 463
564 IF INKEY$="%" THEN GO TO 464
565 IF INKEY$="&" THEN GO TO 465
566 IF INKEY$="'" THEN GO TO 466
567 IF INKEY$="(" THEN GO TO 467
568 IF INKEY$=")" THEN GO TO 468
569 IF INKEY$="*" THEN GO TO 469
570 IF INKEY$="/" THEN GO TO 470
571 IF INKEY$=":" THEN GO TO 471
572 IF INKEY$=";" THEN GO TO 472
573 IF INKEY$="," THEN GO TO 473
574 IF INKEY$="." THEN GO TO 474
575 IF INKEY$="@" THEN GO TO 475
576 IF INKEY$="#" THEN GO TO 476
577 IF INKEY$="$" THEN GO TO 477
578 IF INKEY$="%" THEN GO TO 478
579 IF INKEY$="&" THEN GO TO 479
580 IF INKEY$="'" THEN GO TO 480
581 IF INKEY$="(" THEN GO TO 481
582 IF INKEY$=")" THEN GO TO 482
583 IF INKEY$="*" THEN GO TO 483
584 IF INKEY$="/" THEN GO TO 484
585 IF INKEY$=":" THEN GO TO 485
586 IF INKEY$=";" THEN GO TO 486
587 IF INKEY$="," THEN GO TO 487
588 IF INKEY$="." THEN GO TO 488
589 IF INKEY$="@" THEN GO TO 489
590 IF INKEY$="#" THEN GO TO 490
591 IF INKEY$="$" THEN GO TO 491
592 IF INKEY$="%" THEN GO TO 492
593 IF INKEY$="&" THEN GO TO 493
594 IF INKEY$="'" THEN GO TO 494
595 IF INKEY$="(" THEN GO TO 495
596 IF INKEY$=")" THEN GO TO 496
597 IF INKEY$="*" THEN GO TO 497
598 IF INKEY$="/" THEN GO TO 498
599 IF INKEY$=":" THEN GO TO 499
600 IF INKEY$=";" THEN GO TO 500
601 IF INKEY$="," THEN GO TO 501
602 IF INKEY$="." THEN GO TO 502
603 IF INKEY$="@" THEN GO TO 503
604 IF INKEY$="#" THEN GO TO 504
605 IF INKEY$="$" THEN GO TO 505
606 IF INKEY$="%" THEN GO TO 506
607 IF INKEY$="&" THEN GO TO 507
608 IF INKEY$="'" THEN GO TO 508
609 IF INKEY$="(" THEN GO TO 509
610 IF INKEY$=")" THEN GO TO 510
611 IF INKEY$="*" THEN GO TO 511
612 IF INKEY$="/" THEN GO TO 512
613 IF INKEY$=":" THEN GO TO 513
614 IF INKEY$=";" THEN GO TO 514
615 IF INKEY$="," THEN GO TO 515
616 IF INKEY$="." THEN GO TO 516
617 IF INKEY$="@" THEN GO TO 517
618 IF INKEY$="#" THEN GO TO 518
619 IF INKEY$="$" THEN GO TO 519
620 IF INKEY$="%" THEN GO TO 520
621 IF INKEY$="&" THEN GO TO 521
622 IF INKEY$="'" THEN GO TO 522
623 IF INKEY$="(" THEN GO TO 523
624 IF INKEY$=")" THEN GO TO 524
625 IF INKEY$="*" THEN GO TO 525
626 IF INKEY$="/" THEN GO TO 526
627 IF INKEY$=":" THEN GO TO 527
628 IF INKEY$=";" THEN GO TO 528
629 IF INKEY$="," THEN GO TO 529
630 IF INKEY$="." THEN GO TO 530
631 IF INKEY$="@" THEN GO TO 531
632 IF INKEY$="#" THEN GO TO 532
633 IF INKEY$="$" THEN GO TO 533
634 IF INKEY$="%" THEN GO TO 534
635 IF INKEY$="&" THEN GO TO 535
636 IF INKEY$="'" THEN GO TO 536
637 IF INKEY$="(" THEN GO TO 537
638 IF INKEY$=")" THEN GO TO 538
639 IF INKEY$="
```